DRAGON BALL Z

SUPER NINTENDO (LA LEYENDA DE SAIEN) • MEGADRIVE (LA LLAMADA DEL DESTINO)

84 páginas totales

¡¡Todas las tácticas para conseguir la victoria!!

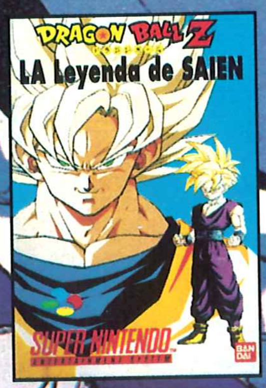
¡Nuevas combinaciones de ataque!

¡¡Los mejores trucos!!

¡Y todos los golpes secretos!

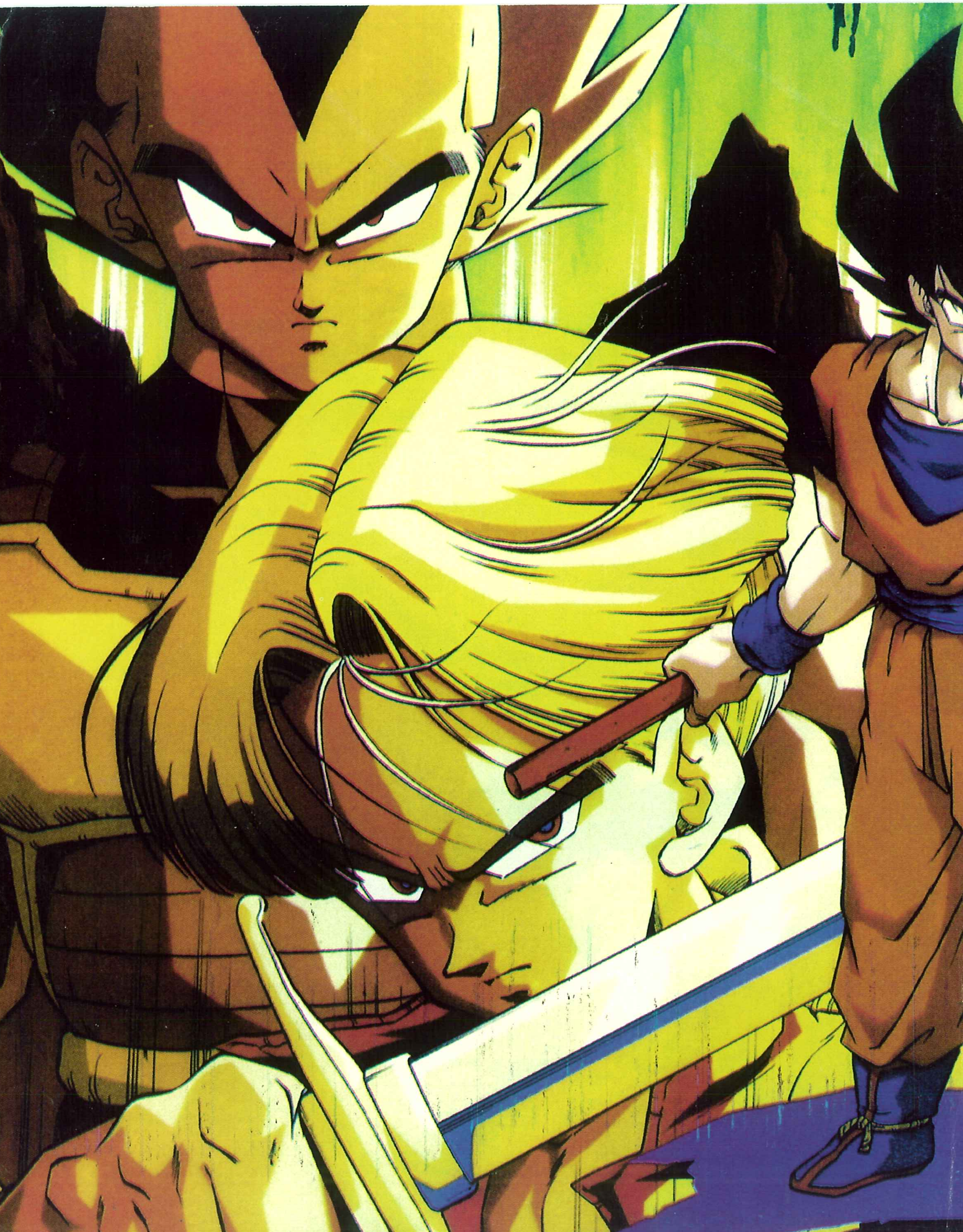
Guías HOBBY CONSOLAS Nº1







Este suplemento se regala junto con el ejemplar nº 37 de la revista Hobby Consolas





staff

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez y Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Roberto Lorente,
José Antonio Gallego

Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: Alfonso Fernández

Redacción,
Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones:
Tlf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS S.A.
Tel: 65488199
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Transporte: Boyaca

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

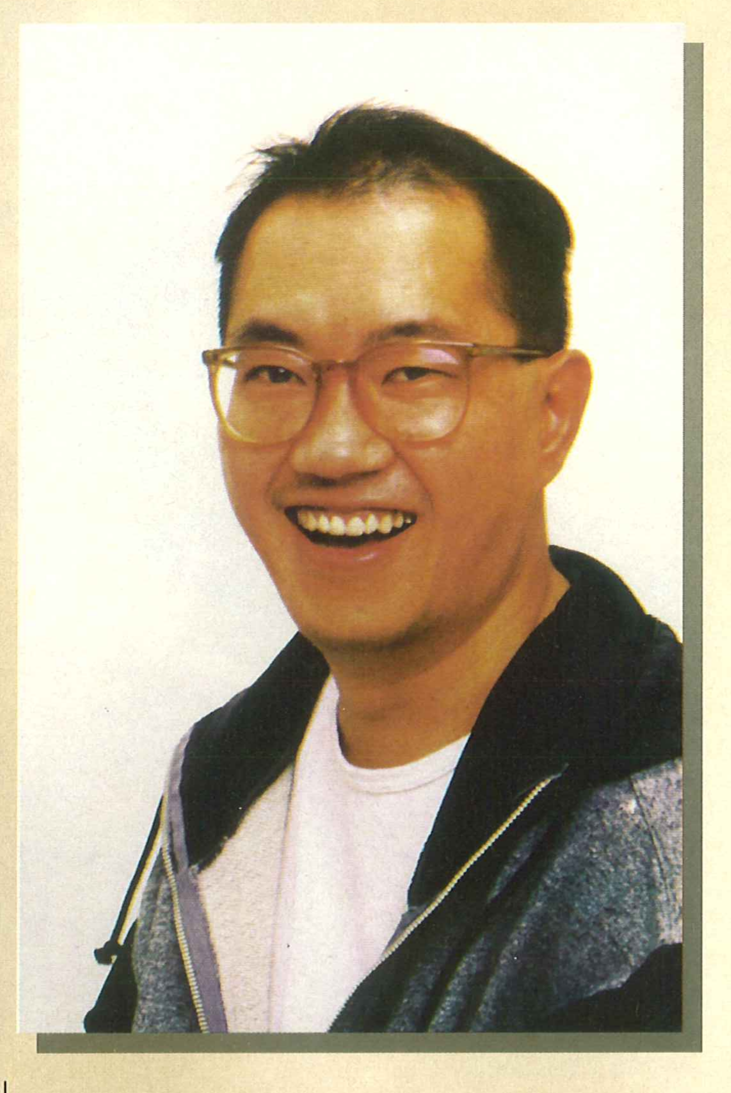


SUMARIO



AKIRA TORIYAMA
El padre de la criatura

Es posible que a algunos de vosotros no os suene este nombre, pero bajo él se esconde el responsable de muchos de vuestros mejores momentos frente a la televisión o frente a la consola.

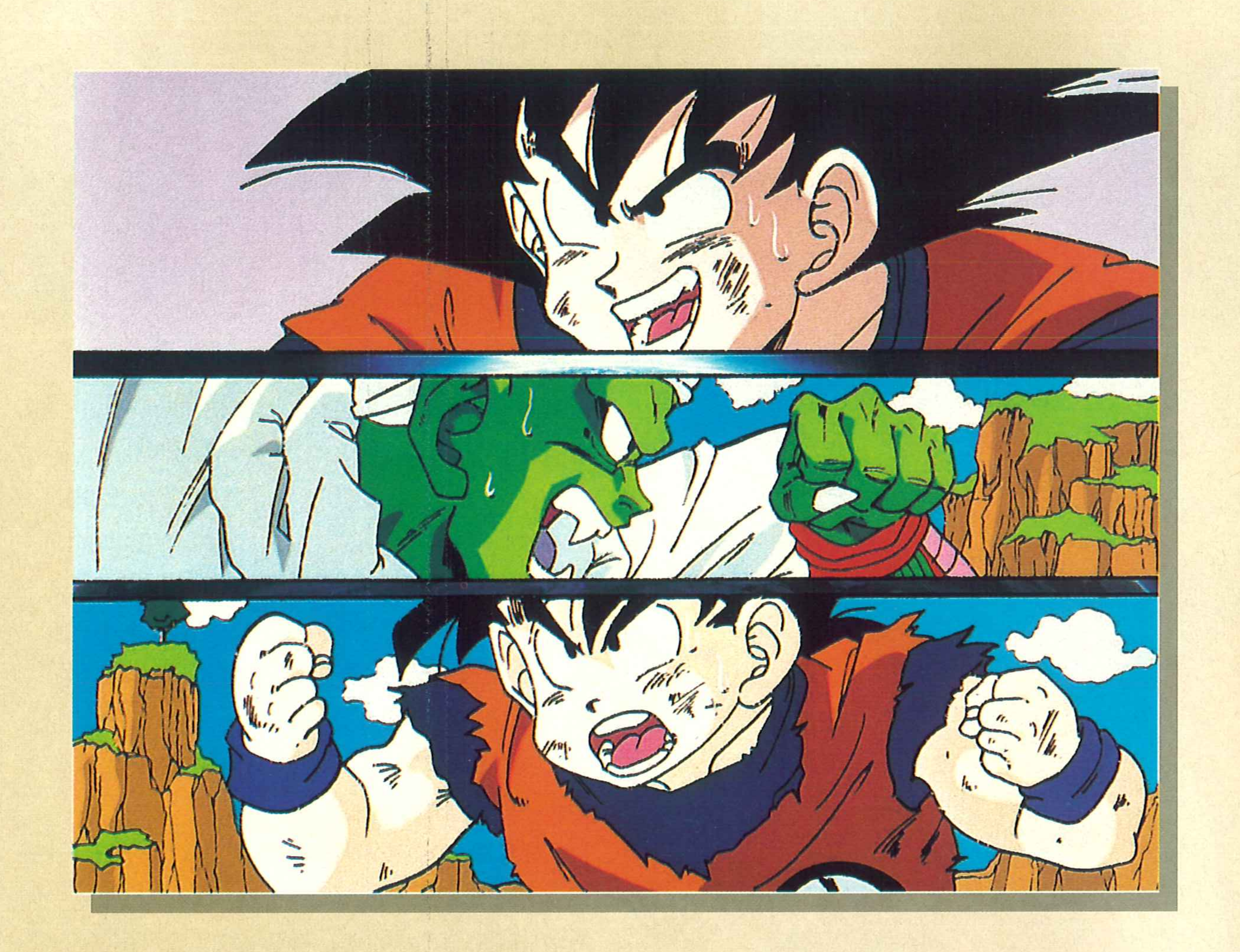


Nacido en Japón el 5 de Abril de 1955, reparte sus aficiones entre la mesa de dibujo y el montaje de maquetas, actividad ésta que le ha servido como fuente de inspiración para recrear en sus comics grandes cantidades de vehículos con todo lujo de detalles.

Su primera serie de éxito, "Dr. Slump" (una serie humorística), apareció publicada allá por el año 1980 en el semanario de comics "Shonen Jump" de la compañía Shueisha. Fué tal el revuelo que montó, que fue publicada durante cinco años consecutivos y atrajo a la compañía de animación Toâi Animation que rápidamente (hacia el año 1981) emitía el primer episodio de dibujos animados.

después vendrían algunas miniseries como "Pink", "Chobit", "Son Choh" o "Dragon Boy", auténtico precursor de lo que sería "Dragon Ball" Otro ejemplo de la capacidad creadora de Akira Toriyama es el diseño de los personajes del videojuego "Dragon Quest" del que más tarde se realizarían versiones en comic y televisión en las que ya no participaría él.

Por el año 1984 Akira inicia un nuevo experimento en el que narra las aventuras de un joven muchacho con cola experto en artes marciales. Era la primera vez que aparecía un tal "Goku", pero a partir de aquí todo fue muy rápido. Más y más comics aparecen uno tras otro hasta llegar a un total de 6000 páginas, que son las que se llevan publicadas en la actualidad. Por otra parte, la versión cinematográfica es todo un éxito. Dividida en tres entregas (Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball ZZ), acapara desde el principio la atención de todo el país y logra colocarse en los primeros puestos de los niveles de audiencia. Rápidamente empiezan a llegar pedidos de televisiones de todo el mundo. En España son las cadenas autonómicas las que "se llevan el gato al agua" emitiendo los primeros episodios de la serie el canal catalán.



El nacimiento de un mito llamado Dragon Ball

Nadie puede poner en duda el éxito sin precedentes que Dragon Ball ha tenido en España. Miles de fans entusiastas han seguido ávidamente la serie en televisión, casi como un rito. Toda publicación que llevaba entre sus páginas alguna noticia referente al tema era compulsivamente devorada por los "Gokuadictos". Las colecciones de cromos, comics, camisetas, gorras, pines, y demás artilugios propios del "merchandising" han proliferado como las setas después de llover. Vamos, casi como una epidemia. Pero todo lo anterior no deja de ser paradójico si tenemos en cuenta que la difusión de la serie de dibujos realizada por Toei Animation (principal responsable de la fiebre) ha sido muy restringida, limitándose al ámbito regional de las televisiones autonómicas. Por si esto fuera poco, la llegada de los capítulos de Goku a la televisión fué silenciosa, casi por la puerta de atrás, sin millonarias campañas de publicidad ni nada parecido. Este detalle tiene que hacernos recapacitar sobre el oculto atractivo de estos personajes.

Centrémonos en los videojuegos, que es lo que nos ocupa en esta ocasión. El primer cartucho basado en Dragon Ball del que se tiene noticia fué el llamado Dragon Ball, Shenron No Nazo (algo así como El Misterio de Shenron). Como habréis adivinado, sólo salió en Japón y apareció a finales de 1.986 (dos años después de los primeros comics de Toriyama). Por supuesto, no llegó, ni llegará a España oficialmente (para los curiosos). Tras esto, un total de ¡¡14 juegos!! han continuado la serie hasta la fecha (se rumorea que un Dragon Ball Z 3 para Super Nintendo puede aparecer en un corto plazo). En estos 14 juegos hay un poco de todo, arcades, juegos de rol, juegos de lucha, etc y principalmente han tenido como soporte la 8 bits de Nintendo, aunque también existen varios juegos de Super Nintendo y Mega Drive, estos últimos bien conocidos en nuestro país gracias a Bandai que asumió el ¿riesgo? de traerlos.

SON GOKU



Goku es el protagonista indiscutible de todas las aventuras. Aunque su origen tiene poco de terrestre, en cuanto pudo se erigió en guardián de la paz del mundo. Quién se lo iba a decir a él cuando llegó a la Tierra a la tierna edad de doce años y con una larga cola asomándole por detrás de sus pantalones.

Afortunadamente para todos, fue "adoptado" por su abuelo terrestre (llamado Son Gohan como su hijo) y se dedicó a recolectar las bolas de Dragón. Tras sus entrenamientos con el Duende Tortuga y sus múltiples combates disputados, Goku ha logrado convertirse en un Super Guerrero de poderes inmensos, capaz de acabar con enemigos de la talla de Freezer.

LO MEJOR - Sus poderes crecen en cada combate, lo que le ha permitido ir mejorando su técnica día a día.

- Aunque pueda parecer muy agresivo, Goku adora a su mujer y a su hijo.

LO PEOR - Su excesiva afición a comer. Su mujer ya empieza a estar algo mosqueada.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Songoku es sin duda uno de los luchadores más equilibrados del juego. Tanto sus combinaciones de golpes como sus ataques energéticos están a una gran altura. Por algo fue el primer SuperSayajin y el protagonista de "Dragon Ball", y vuelve dispuesto a demostrar que los años no hacen mella en su extraordinario poder.

BOLA PERSECUTORIA



Espectacular esfera energética de la que no es nada fácil librarse, pues como si de un ente inteligente se tratase, perseguirá al rival donde vaya. Goku puede lanzar bastantes de estas bolas sin cansarse, así que no os corteis. Un ataque cinco estrellas.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

TAIYOKEN



Sorpresiva maniobra que solo funciona en la corta distancia. Goku emite un resplandor tan intenso que cegará a su antagonista. No le restará demasiada energía, pero el truco está en continuarlo de una combinación de golpes.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

PRESIÓN G



Uno de los muchos golpes que comparte con su hijo Gohan. Una onda de energía invisible que lanzará al rival a muchos metros de distancia. Ideal para combinar con otro golpe más poderoso, como la onda Kamehameha.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: (EN)* + A

ONDA KAMEHAMEHA



También conocida como "onda vital", es probablemente su ataque más característico. Tras unos instantes de concentración, nuestro héroe lanzará un poderoso rayo de energía vital contra el enemigo, al que si le da de lleno le quitará un tercio de su barra de energía. No es conveniente utilizarlo contra un adversario pleno de fuerza, pues su consumo de energía es muy alto, y si lo resiste puede que estemos demasiado cansados para esquivar el contraataque.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: +A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: +A

MEGAKAMEHAMEHA



Tras largos años de entrenamiento incesante, Goku consiguió superar lo insuperable: un ataque aun más potente y demoledor que la onda Kamehameha. Sin duda es el golpe definitivo, quizá el más poderoso del campeonato, capaz de hacer añicos al luchador más experimentado. Sed muy prudentes con él, pues su realización puede agotar a Goku, dejándolo indefenso para la respuesta del rival (si es que sigue en pie).

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: +A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: +A

COMBINACIONES DE GOLPES

PATADA DANZANTE

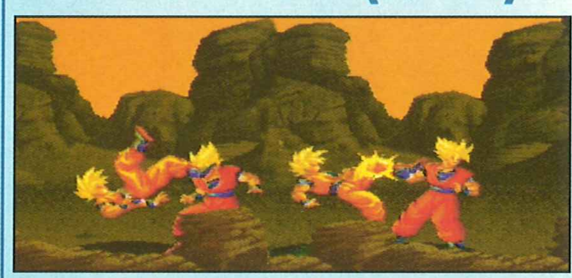


Me atrevería a decir que es el mejor golpe de este luchador. Una demoledora serie de patadas contra el cuerpo y rostro del adversario que le dejarán machacado. Su mayor ventaja estriba en que es muy rápido de realización, es efectivo tanto en la media como en la corta distancia, y no consume energía. Por contra, la vida del rival sufrirá un profundo recorte.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B

PATADA GIRATORIA (sólo SN)



Acrobática patada doble , que sin ser demasiado poderosa es un golpe defensivo ideal. Efectivo solo en cortas distancias, utilizadlo cuando el enemigo os tenga acorralados, o se os acerque a toda velocidad.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

ATAQUE GOKU (sólo SN)



Combinación de codazo y patada en giro. Realmente no es el mejor golpe de nuestro superguerrero favorito, debido en primer lugar a que su escaso recorrido lo inhabilita para las distancias medias y largas. Además es un tanto complejo de realizar, y para colmo requiere unos segundos de concentración preciosos. Los hay mejores.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: (EN)* + B

CODAZO (sólo MD)



El codazo de Goku es una de sus armas más resolutivas a corta distancia. Su facilidad de realización lo hace imprescindible en el cuerpo a cuerpo.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

RODILLAZO (sólo MD)



Este golpe de rodilla es lo bastante potente como para merecer nuestra atención. No usarlo en enemigos desprotegidos por alto es un pecado.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B

METEORO SAIEN

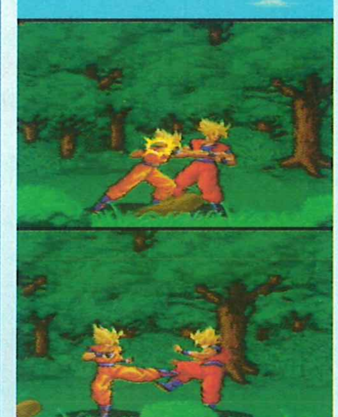
La más brutal, espectacular , y efectiva combinación de golpes jamás vista sobre un ring. El enemigo saldrá por los aires, se estrellará contra el suelo, y finalmente su cuerpo inerte será lanzado contra las rocas. Si se levanta será un milagro. Lo malo de este golpe es que es sumamente lento de realización , y hay que estar pegado al rival, por lo que sólo debemos intentarlo cuando el enemigo esté cansado, pues si no el porrazo que nos meta va a ser de los que no se olvidan. Una curiosidad: si en la pantalla del ring de torneo de artes marciales, arrinconáis al enemigo en una esquina y realizáis este golpe, la serie será diferente.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B









GOKU vs. ...

GOHAN





El mejor arma de Gohan es su extraordinaria energía, y por eso comienza siempre sus combates recargándose. Aprovecha esos segundos preciosos para sorprenderle con el Dancing Kick.

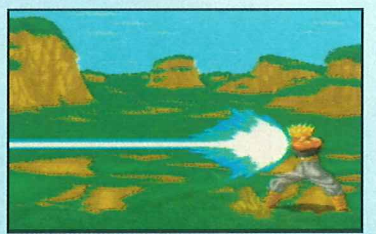
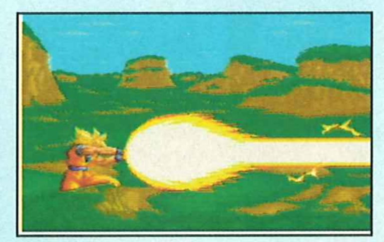
VEGETA





He aquí un antídoto contra la Super Patada de Vegeta: cuando veas que se eleva utiliza la patada rodante, con lo que frenarás su ataque y quedarás pegado a él. Un agarre será la puntilla definitiva.

TRUNKS

Un temible Supersaiyen, cuyos ataques energéticos dejan mucho que desear. así que al comenzar el combate retrocede y utiliza la Megakamehameha. ¿Imagináis quién vencerá?.

PICCOLO



Solo para expertos. La patada sónica de Picolo no es tan imparable como parece. Puedes responderle con una patada baja que cortará su ataque de raiz. Si encima aprovechas su confusión para utilizar el Taiyoken, su moral se debilitará para el resto del combate. Aun así . te aconsejamos que evites las distancias cortas si te enfrentas al namequiano, pues posee un par de golpes sorprendentes.



CELULA





El ataque acelerado de Célula es sumamente efectivo, pero también predecible. Salta y pasa por encima de él. Una vez hayas caído al otro lado, utiliza la presión G para lanzarle lejos.

GOKU vs. ...

KRILIN





Krilin es muy ágil. Más incluso que Goku, por lo que una vez que ha iniciado un ataque resulta muy difícil pararlo. La mejor táctica a seguir para acabar con él, es golpearle mientras se recupera. Debido a su corta estatura, resulta mucho más recomendable utilizar patadas a ras de suelo y puñetazos bajos, aunque no se pueden descartar los ataques energéticos a bocajarro. Sigue estos consejos y vencerás.

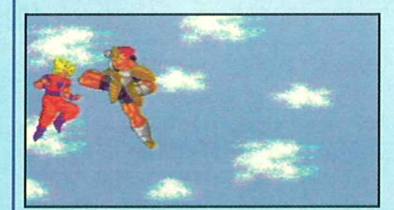
GINOU

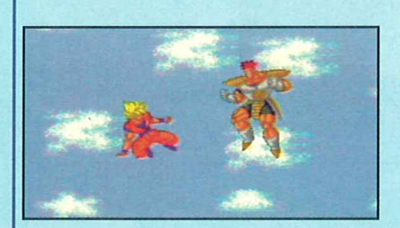




Ginou utiliza mucho los desplazamientos rápidos que acaban siempre en cargas con el cuerpo o los hombros, pero un Taiyoken a tiempo es capaz de parar a cualquiera. Este movimiento paraliza a nuestro adversario el tiempo suficiente como para desorientarle. Aprovecha ese momento y remata la faena con una Patada Danzante. Ginou no te volverá a plantear más problemas.

LIKUM





Likum abusa de su inmenso volumen para atacar. Tan seguro está de su fuerza que inmediatamente buscará llevar el combate al cuerpo a cuerpo. En esa situación, su golpe favorito es el ataque de rodilla, al que un hábil Superguerrero no tendrá demasiados problemas en contraarrestar con un a patada deslizante. Y adios al bruto de las Fuerzas Especiales.

ANDROIDE C-18





C-18 hace veloces ataques aéreos con facilidad, por lo que es muy recomendable saltar en cuanto tengamos la más mínima sospecha de que prepara uno. Otra buena estrategia consiste en retroceder ligeramente, de tal manera que falle su ataque, y cuando tome tierra esperarle con un buen codazo, o con la maravillosa Patada Danzante. Se implacable, y que su belleza no te haga titubear.

FREEZER

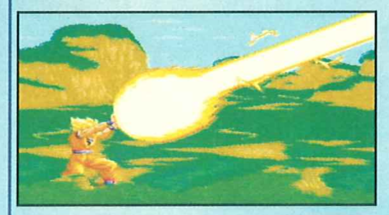




La cola es uno de los mejores armas de Freezer. En el cuerpo a cuerpo propina unos golpes capaces de poner en órbita al luchador más experimentado, por lo que frente a este individuo te aconsejamos la prudencia ante todo.
Busca el espacio, las distancias largas donde poder maniobrar y lanzar combinaciones de golpes. En caso de se te acerque, castígale con Bolas de Energía.

PETIT CELL





Un buen ataque energético basta para doblegar a esta insignificancia, pero el problema es que no suele darte tiempo para concentrarte. Lanza una bola persecutora para hacerle subir, dándote el tiempo necesario para recargarte y lanzar tu Kamehameha. Puede ser que eventualmente logre bloquearla, pero insistiendo le mandaremos al olvido.

AKI





En pleno combate vemos que Aki se concentra para lanzarnos un ataque energético. Quizá sea el preludio de su magnífico Fulguration, que debemos impedir a toda costa. Aprovecha esos segundos de indecisión p ara correr hacia ella y propinarle una dosis de Patada Danzante. De propina, un buen agarre, que al estar aturdida no podrá contestar. Su barra de vida disminuirá sensiblemente.

KUJILA





Su gran agresividad le obliga a lanzarse al cuerpo a cuerpo continuamente. Cuando corra a toda velocidad hacia ti recíbele con un a Patada Rodante en pleno rostro. Será una buena lección para su impulsivo ataque. Una vez tomada la ofensiva, nada como la Presión G para mandarle al otro extremo de la pantalla. De postre, no estaría nada mal utilizar la onda Kamehameha.

TARA







La Patada Tara es uno de los golpes más poderosos del campeonato. Intenta esquivarla siempre saltando por encima, pillándole por la espalda con un buen patadón, y a continuación realiza el Ataque Goku.

LOS MEJORES GOLPES

TAIYOKEN



Este golpe tiene su historia. Goku lo aprendió sufriéndolo en propias carnes siendo un niño , en un torneo de artes marciales en el que tuvo que enfrentarse a Ten Shin Han. En aquella ocasión Goku logró esquivar el golpe poniéndose unas gafas de sol, pero en este videojuego los adversarios no serán tan astutos. Utiliza esta técnica y aprovecha el desconcierto que crea.

SERIES DE PATADAS



Son muchos años de práctica las de este robusto muchachote en el mundo de las artes marciales, y eso se nota, sobre todo en sus magníficas series de patadas. Tanto las simples, como la Patada Danzante o la Rodante son golpes sencillos de realizar y letales para quien los reciba.



SON GOHAN



Son Gohan es el digno sucesor de su padre. Fuerte, decidido y feroz si se le provoca. No en vano lleva por sus venas la sangre de los Super Guerreros y tiene por madre a la hija de un ogro, Chichi.

Son Gohan está destinado a ocupar el lugar de su padre siempre que termine su entrenamiento (iniciado con Piccolo mientras Goku estaba en el cielo con el Dios Kaito), cosa a la que se opone su autoritaria progenitora, más partidaria de cultivar la mente que los músculos. Mientras ese momento llega, Son Gohan se entrena junto a su padre e intenta parecerse lo más posible a él ayudándole en cuanto puede.

Fue en el torneo de Célula cuando Gohan demostró su verdadero potencial como luchador, en una increíble batalla durante la cual su ira le llevó a superar en poder a los mismísimos SuperGuerreros. Por ello es uno de los claros favoritos en ambas versiones de este juego.

LO MEJOR -El ser hijo de Goku se nota. Pone voluntad y dedicación en los entrenamientos.

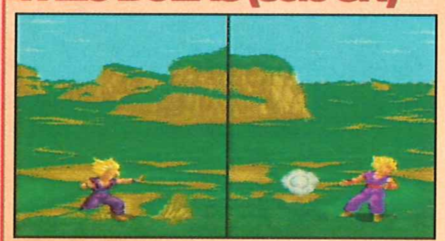
-El enorme futuro que se le augura.

LO PEOR -Su corta edad y la falta de experiencia que esto conlleva.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Dice el refrán que de tal palo tal astilla, y he aquí que el hijito de Goku ha decidido seguir los pasos de su progenitor y presentarse al torneo. Pero que no os engañe su escasa edad y estatura. El incesante entrenamiento llevado a cabo por el muchacho, en compañía primero de Piccolo y luego de su padre, le ha llevado a superar en poder y energía a los superguerreros.

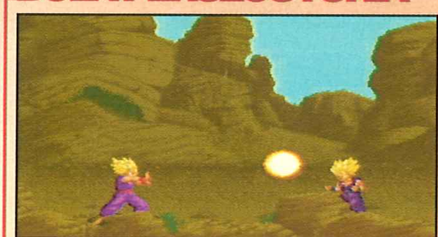
TRES BOLAS (sólo SN)



Su nombre ya lo dice todo. Son superiores a la bola energética normal en número, tamaño, velocidad, alcance y potencia, con la ventaja de que no consumen demasiada energía.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + A

BOLA PERSECUTORIA



Tiene un recorrido máximo, y perseguirá al adversario cual cobrador del frac allá donde vaya. Imposible de esquivar, su consumo de energía es un tanto elevado. Un golpe muy útil.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + A

PRESION G



Mientras los padres normales enseñan a jugar al fútbol a sus hijos, Goku le enseñó al suyo esta poderosa estratagema defensiva, que si bien no causa demasiado daño a su rival, le mandará al otro extremo de la pantalla. Lo ideal es aprovechar esos momentos para lanzar un ataque energético .

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ (EN)* ✚ + A

CAMPO DE FUERZA



Si el rival se dispone a lanzaros una combinación de golpes aparentemente imparable, con esta hábil estrategia vuestra energía vital alcanzará tal voltaje que por unos instantes fulminará al que os toque. Un tanto difícil de realizar, sólo funciona por unos instantes.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + A

MASENKO



Rayo energético que, sin ser un golpe definitivo, puede llegar a consumir más de un tercio de la barra de vida del que lo reciba (en la misma cantidad se reducirá vuestra barra de energía). Los luchadores veteranos quizá puedan bloquearlo e incluso devolvéroslo.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + A

KAMEHAMEHA



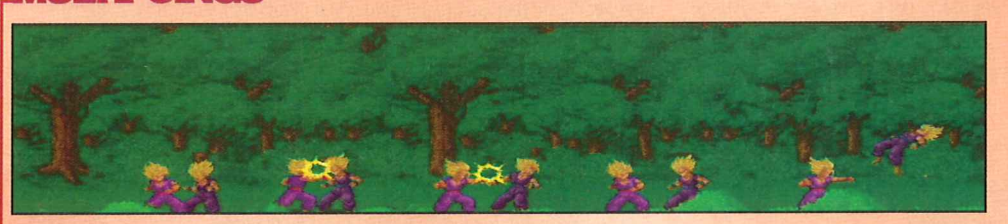
Un ataque de leyenda, sólo al alcance de los fuera de serie. Cuenta con la desventaja de que dejará vuestra barra de energía más quemada que el pasaporte de los Panchos, por lo que es aconsejable usarla cuando el rival no pueda responder. Y es difícil que lo haga después de recibir un impacto semejante. Para más inri, es casi imposible de devolver o bloquear, y si su barra de vida está más o menos por la mitad... id avisando a pompas fúnebres.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + A

COMBINACIONES DE GOLPES

MULTIPOINGS



Uno de los golpes más poderosos del campeonato. Consiste en una terrible serie de puñetazos al cuerpo del rival que le dejarán sin ganas de juerga por una temporada. Efectivo en media y corta distancia, es más efectivo cuanto más cerca estéis del rival. Para colmo, es sumamente sencillo de realizar. Y como este tipo de golpes no consume energía... No conviene, de cualquier forma , abusar de este golpe, pues puede esquivarse con relativa sencillez.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

PATADA EN LEVITACIÓN

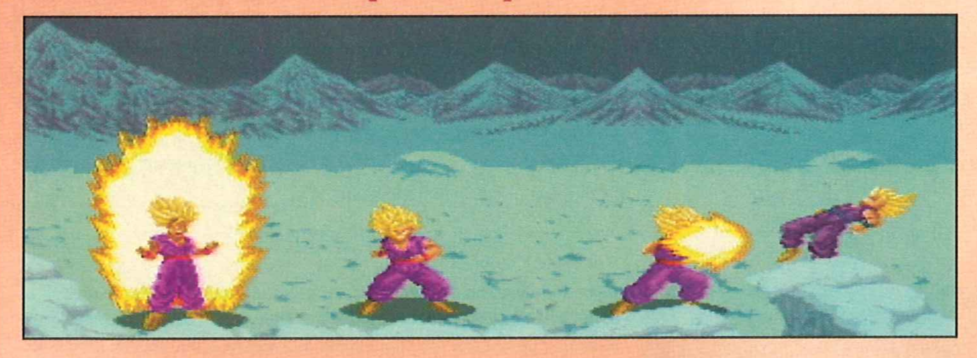


Ésta fue una de las contribuciones de Piccolo a la educación guerrera del muchacho. Es muy espectacular, pero si miráis el marcador de vida del rival, veréis que apenas varía. Es por tanto un golpe sumamente ineficaz, que sólo funciona en la media distancia y es un tanto lento de ejecutar. Tras un buen esquive es la opción más ventajoso.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: En salto + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: En salto + B

PUÑO ENERGÉTICO (sólo SN)



Si los puñetazos simples de Gohan son demoledores, imaginaos éste, con toda su energía vital concentrada en los nudillos. El marcador de vida del rival sufrirá un severo reajuste. Util sólo en cortas distancias, cuenta con el inconveniente de ser un tanto complicado de realizar. Mandará al rival bien lejos.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: (EN)* + Y

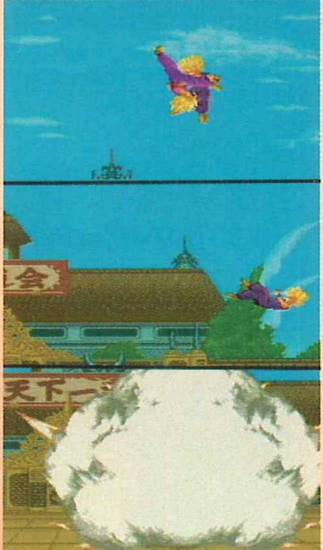
SUPER COMBO

Muy similar en su realización a la de Goku, se trata de una serie de golpes espectacular y efectiva tras la que muy pocos se pueden levantar. Cuenta con el inconveniente de ser muy lenta de realizar. Además, al tener que estar pegados al contrincante, si éste no está atontado os puede soltar un par de combinaciones muy dolorosas.
Tanto visual como estéticamente, es la más dinámica y "movida" de todas las supercombinaciones de cualquier luchador. Como curiosidad, si realizamos este golpe en la pantalla del torneo de artes marciales con el contrincante arrinconado en una esquina, el golpe varía ligeramente.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B

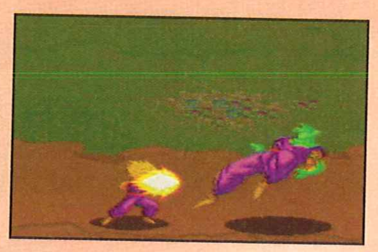




SON GOHAN vs. ...

POCCOLO






Hay que recordar que Picolo , domina a la perfección la patada en levitación. Cuando se eleve por los aires , échate ligeramente hacia atrás y cárgate de energía . Cuando toque el suelo, lánzale un puño de energía.

VEGETA





Vegeta comienza su combate yendo directo hacia el adversario .Corre hacia atrás para tomar distancia , y cuando parezca detenerse acércate de un salto y utiliza la patada en levitación. Morderá el polvo.

TRUNKS





La bola buscapies de Trunks es un tanto lenta de realización , así que esquívala de un buen salto y realiza la patada en levitación . se lo pensará dos veces antes de realizar su próximo ataque. Aprovéchalo.

GOKU





Goku a veces comete la imprudencia de lanzar su Dancing Kick estando demasiado alejado del adversario , Cuando veas que se aproxima hacia ti alejate a la carrera, para lanzarte hacia él usando el Multipoings.

CELULA





Ser pequeño es un inconveniente , pero en el caso de Gohan es una ventaja que podemos aprovechar. Cuando Célula nos lance sus Tres Bolas, agáchate y te pasarán por encima. Igual con la bola de energía.

SON GOHAN vs. ...

KRILIN





A pesar de la amistad que les une, este combate va a ser muy disputado. Un buen consejo puede ser que te mantengas lo bastante cerca como para que no le dé tiempo a lanzarte nada y abuses de tu combinación de patadas y puñetazos. Por otra parte, pese a su mayor experiencia, Krilín no deja de ser un humano normal y corriente, mientras que Gohan posee genes de SuperGuerrero, y eso en cuestión de fuerza se nota.

GINOU





Las tácticas usadas contra otros luchadores de nada nos sirven contra Ginou. Prueba a lanzarle bolas de energía acompañadas de ataques por alto. Suele funcionar bien.
Lo que también suele funcionar contra este enorme y poderoso mostrenco es la patada baja, pues su largo recorrido nos mantendrá a salvo de golpes inesperados. En caso de apuro, Puño de Energía.

LIKUM





Intenta imitar en esta ocasión el combate realizado contra Ginou . Su estilo de lucha es parecido, la diferencia estriba en que Likum es más lento.
No desaproveches esta debilidad. Ataca por alto para evitar su poderoso juego de pies. Recuerda también que la corta estatura de Gohan le sirve para librarse de muchos golpes de los luchadores grandes.

ANDROIDE C-18





Este es otro de esos combates que a priori no tienen un vencedor claro. La agilidad no va a ser resolutiva aquí, puesto que ambos son especialistas en este tema. Es preferible probar otras tácticas en este caso. El juego de piernas si que puede desequilibrar la balanza hacia nuestro lado. Recomendamos no parar en el suelo ni un segundo y realizar muchos ataques del tipo "pegar y esconder la mano".

FREEZER





Contra Freezer existen pocas posibilidades de salir sin daños. El control de los lanzamientos energéticos del mutante es total, por lo que en esta faceta nos aventaja. Se impone utilizar una táctica más resolutiva para vencer. El truco puede estar en producir más daños en ataques esporádicos que en ataques continuados y tradicionales. O sea, golpear y salir corriendo antes de que tenga tiempo de respondernos.

PETIT CELL





El golpe volador de Petit Cell, pese a su eficacia, tiene el inconveniente de que como el rival se mueva mínimamente fallará , dejando de espaldas al adversario. Aprovecha entonces para lanzar un puñetazo de energía . Tras el impacto saldrá despedido a una gran distancia, momento que podemos "emplear hábilmente" para concentrarnos y lanzar la onda Kamehameha.

AKI





La bola buscapies es uno de sus golpes favoritos, pero puede ser esquivado mediante un buen salto, y una vez en el aire, rematar con la patada en levitación. En otras facetas, como el cuerpo a cuerpo, pese a que el tamaño de ambos luchadores es similar, los golpes de Son Gohan tienen mucha más contundencia y recorrido. En cuestión de combinaciones de golpes andan parejos, así que tu mismo.

KUJILA

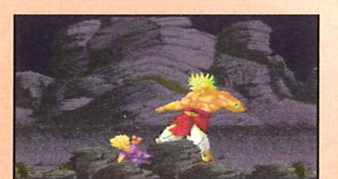




La diferencia de tamaño es abismal, ¿no os parece?. En este caso la diferencia se pone del lado del pequeño, pues Kujila no te alcance con su puño directo, y tú a él sí, así que no te cortes a la hora de buscar el cuerpo a cuerpo. Al igual que su compañera Aki, posee una gama de combinaciones de golpes bastante variada y efectiva, así que en la media distancia la ventaja será suya. En ataques energéticos le destrozarás.

TARA







Muy poderoso pero fanfarrón. Gusta de usar su Super Codo, pero en el caso de Gohan no le da por bajito (alguna ventaja tenía que tener ser un poquitín achaparradito). Patada baja y bola de energía calmarán sus ímpetus.

LOS MEJORES GOLPES

PRESION G



Bueno, bueno, sabemos que puede resultar polémico elegir un golpe tan poco contundente como la Presión G entre los favoritos de Son Gohan, pero la cosa tiene su explicación. Si os fijáis en los "versus", veréis que su ventaja suele encontrarse en distancias muy cortas o muy largas. De esta manera, cuando planeemos un ataque energético, este golpe nos dará el espacio necesario.

PATADA EN LEVITACIÓN



Nos hemos referido a esta fabulosa combinación a lo largo y ancho de esta guía, y por ello nos decidimos a incluirla entre sus dos mejores golpes. La primera razón es su sencilla realización. También hemos tenido en cuenta su extraordinaria rapidez, así como su innegable espectacularidad. Pero sobre todo, que se trata de un ataque muy versátil, especialmente eficaz tras haber esquivado un golpe a ras de tierra. Imprescindible.

SON GOHAN

LA FICHA

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

VEGETA



Si existiese un premio al personaje más egocéntrico, egoísta, orgulloso, cruel y malhumorado, Vegeta tendría todas las papeletas para llevárselo. Este cruel luchador nació en el planeta Wakusei Vegeta y es el legítimo heredero del trono. Desgraciadamente, muy poco queda de su tierra natal. El malvado Freezer se encargó de no dejar piedra sobre piedra en Wakusei para luego, haciendo gala de una maldad sin límites, destruirlo de un solo ataque. Es una lástima, porque Vegeta había crecido entre duros entrenamientos que tenían como finalidad convertirle en una máquina de matar, calculadora, fria y sin escrúpulos.

Su llegada a la tierra fué un duro golpe para los terrestres. Su combate con Goku pasará a la historia por su crudeza. Sin embargo los acontecimientos le han llevado a aliarse con nuestros amigos a fín de vencer, primero a Freezer y luego a Cell.

LO MEJOR Como buen Super Guerrero del Espacio, su fuerza crece tras cada combate que realiza.

LO PEOR A pesar de su aparente alianza con nuestros amigos, tarde o temprano volverá a las andadas.

ATAQUES ENERGÉTICOS

El príncipe de los Sayas no está dispuesto a admitir que haya alguien más poderoso que él, y quiere demostrarlo venciendo a Célula en su propio torneo. Su odio y rencor hacia el resto de seres vivos le impulsan a dar el máximo en cada combate. Un luchador impresionante, cuya vehemencia suele jugarle más de una mala pasada. Claro favorito.

TRES BOLAS



Pues eso. La particularidad descansa en que Vegeta lo ejecuta a mayor velocidad y potencia que el resto de luchadores que poseen este golpe. Pero tened en cuenta que su consumo de energía es también mayor. En todo caso, un golpe excelente, que podéis emplear en cualquier momento del combate.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + + A

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + (EN)* + + A

BARRERA DE FUERZA



Una maniobra que sólo él sabe realizar. Cuando el adversario se acerque a toda velocidad para lanzar su ataque, levanta esta poderosa barrera de energía cósmica y el pillo caerá fulminado. Util en medias distancias, cuenta con la particularidad de que detiene también las bolas de energía.

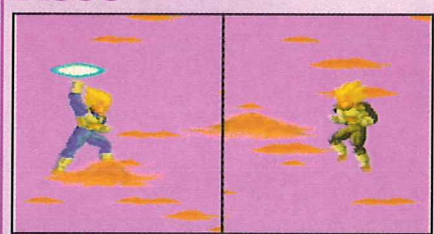
SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + + + A

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + + A

DISCO



Debió adquirir esta técnica en alguno de sus numerosos combates con y contra Krilin. Igual que la bola persecutora del resto de luchadores, sólo que en forma de disco. Su alcance es mayor que el de las Tres Bolas, y aunque es más lento y consume menos energía, seguirá al rival adonde vaya.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + + A

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + (EN)* + + A

LUZ DEL DEMONIO



Su simple nombre ya asusta. Poderoso rayo energético relativamente difícil de contrarrestar o esquivar. Hará disminuir en un tercio la barra de vida del rival, haciendo lo mismo con nuestra barra de energía. Pero claro, la energía se puede recuperar... Un ataque de altura.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + + A

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + + + A

RAYO VEGETA



Este fanfarrón es demasiado presuntuoso para utilizar la Kamehameha como todo hijo de vecino, así que ha desarrollado su propia técnica. Es su ataque energético más potente, que dejará la vida del enemigo en menos de la mitad. Pero teniendo en cuenta que su consumo de energía es masivo, puede agotarnos eventualmente.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + + + A

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + + + A

COMBINACIONES DE GOLPES

SUPER PATADA



Doble serie de patadas energéticas que causará estragos en el rival . Es sencilla de hacer, aunque para que su efectividad sea plena hay que encontrarse muy cerca del rival. Y encima no consume energía.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ +B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ +B

SUPER ATAQUE



¿Por qué todos los golpes de Vegeta tienen nombres tan pomposos? Aunque esta combinación es sin duda "súper" útil en el combate cuerpo a cuerpo, y plenamente versátil, pues funciona tanto en cortas como en medias distancias. La vida del rival se reducirá sensiblemente ante este codazo-gancho-doble patada energética. Velocísimo.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ +Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ +B

CODO SAIEN



Sólo funciona en cortas distancias. Un espectacular codazo que, aunque no quita demasiada vida, manda al que lo recibe a varios metros de distancia, dándonos tiempo a combinarlo con un ataque energético. Similar a la Presión G de otros luchadores , pero con la ventaja de que lleva un codazo incluido. No os agobiarán más.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ +Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: En salto ✚ +A

ATAQUE DESLIZANTE (sólo MD)



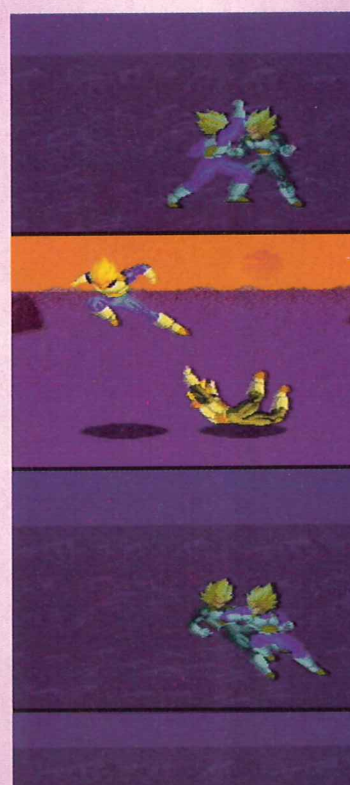
La maravilla negra de Sega incluye de regalo este fabulosa patada baja de largo recorrido, muy similar a la que posee su hijo Trunks. Su utilidad es altísima, dado que funciona incluso en distancias bastante largas, pero cuenta con el inconveniente de que puede ser esquivada con un simple salto.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ +B

SUPER COMBO

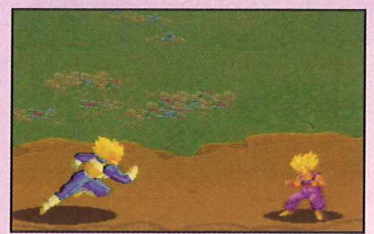
El odio de Vegeta es su mayor estímulo, y lo demuestra en esta espectacular serie de golpes. La suya es probablemente la que más mengua la resistencia del que la recibe, por encima incluso del Meteoro Saien de Goku, o la Super Combo de Tara. Es la mejor manera de acabar un combate, y si lográis realizarlo en mitad de uno, vuestro adversario acabará tan tocado que aunque se ponga en pie difícilmente podrá plantaros más resistencia. Eso sí, recuerda que hay que estar pegado al enemigo para que funcione, y dado que la combinación de teclas que requiere para que funcione es tan complicada, no lo intentéis si el enemigo no está agotado, pues el mamporro puede ser bueno.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ ✚ +Y



VEGETA vs. ...

GOHAN


Se ha elevado para lanzarnos uno de sus poderosos ataques energéticos. Le lanzamos un disco para obligarle a bajar. El disco irá tras él obligándole a cubrirse, dándote tiempo de llegar corriendo.

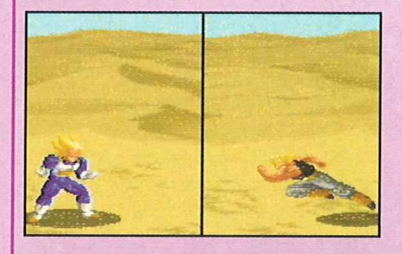
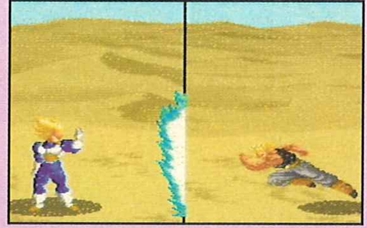
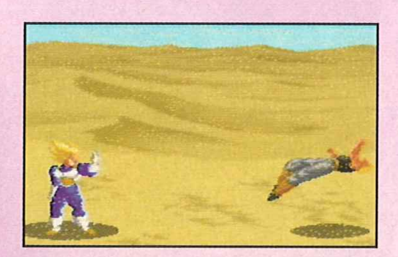
PICCOLO





Aprovéchate del mal humor de Piccolo, que le obliga a responder a cualquier ataque con otro mayor. Lánzale las Tres Bolas, y cuando él se concentre para incrementar su energía, aproxímate y machácale.

TRUNKS

Padre contra hijo en un combate sin precedentes. Trunks no puede ocultar la animadversión hacia su progenitor y correrá al combate . Levanta la Barrera de Energía y se dará un coscorrón de antología.

GOKU





Al ser ambos luchadores tan equilibrados es difícil encontrar una faceta que resaltar, como no sea el cuerpo a cuerpo , en el que Vegeta le puede derribar con relativa facilidad. Luego, ya sabes.

CELULA

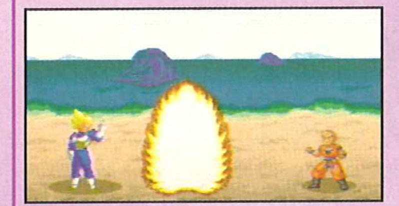




Poco que hacer ante un luchador tan poderoso, excepto que en el cuerpo a cuerpo a veces sus golpes van demasiado altos. Aprovecha esta pequeña ventaja con patadas bajas o ataques deslizantes.

VEGETA vs. ...

KRILIN





Krilín no debe plantear muchos problemas a Vegeta porque su alto poder energético y su potente patada son capaces de solventar cualquier problema. Evita los disparos de energía lejanos levantando la maravillosa barrera. En todo tipo de intercambio de esta naturaleza Vegeta va a llevar siempre las de ganar, siendo el cuerpo a cuerpo donde el calvete nos pondrá en más apuros.

GINOU





La mejor forma de vencer a Ginou es obligarle a lanzar ataques de energía, porque tarda mucho tiempo en preparar el disparo (hace un montón de extraños movimientos) y después queda muy debilitado. Hay que confiar en nuestras propias fuerzas, pues aunque la potencia de los golpes de Vegeta sea muy inferior en relación a Ginou, contamos con la baza de nuestra mayor velocidad. Ataques aéreos, por favor.

LIKUM





No podemos hacer algo tan peligroso como dejar que Likum se acerque en un combate como este. Es mejor tirarle todo cuanto podamos y esperar a que se agote su resistencia para rematarle con rápidas patadas aéreas. Esta táctica es tan arriesgada como cualquier otra, pero cualquier cosa es mejor que dejar que te ponga sus enormes manazas encima. La Luz del Demonio puede ser el golpe clave.

ANDROIDE C-18





Vegeta es rápido, pero no tanto como C-18. Buena prueba de ello es el Super ataque del Androide que es casi imparable. A no ser que reacciones en cuanto le veas coger carrerilla con un lanzamiento de energía (no tiene porque ser muy potente), y cuando toque tierra rematar con una buena combinación de golpes. La astucia ha de ser tu mejor arma contra este androide hiperveloz., así como todo lo energético.

FREEZER

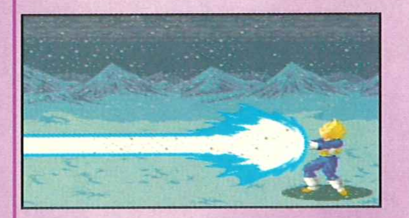




Freezer tiene una agilidad envidiable, así que o usamos sus mismas armas o nos enzarzamos en un intercambio de disparos energéticos. Cuanta mayor distancia dejemos entre él y nosotros, mejor.
El problemilla es cuando descubrimos la enorme querencia de Freezer a estar arrimadito a nosotros, acercándose a grandes saltos. Es entonces cuando el Codo Saien volverá a poner las cosas en su sitio.

PETIT CELL

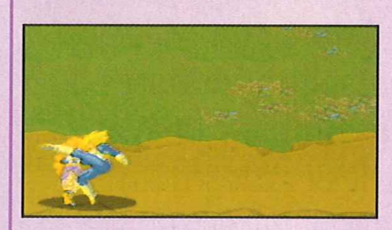




Al ser esta criaturilla muy inferior en energía, retrocede al otro extremo de la pantalla y utiliza ataques energéticos potentes. Dificilmente podrá resistirlos.
Pero como el pequeñajo no tiene un pelo de tonto, tratará de evitar dicho aluvión elevándose a las alturas y tratando de acercarse entre las nubes. Los discos de energía , al ser teledirigidos, le harán bajar de nuevo.

AKI





Cielo Santo, la temible Patada Aki. Afortunadamente con un rápido movimiento hemos logrado esquivarla, cayendo Aki aparatosamente al suelo. Aprovecha para lanzar el Super Ataque, la Super Patada, o alguna otra de las múltiples y geniales combinaciones de golpes que posee Vegeta y esta pobre y poco agraciada muchachita pronto será historia.

KUJILA



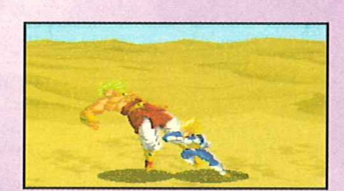


Muy poderoso, pero su temperamento irracional le pierde. Cítale cual Vitorino con bolas de energía, y cuando corra furioso hacia tí, levanta una barrera de energía. El trompazo que se dará será de antología. Eso no servirá sino para excitarle todavía más. Corre hacia atrás cual cobarde gallina capitán de la sardina y busca el intercambio energético, donde tu entrenamiento será decisivo para la victoria.

TARA







Contra Tara, atacar de frente es poco menos que un suicidio. Aprovecha a que te lance una bola energética para saltar sobre él, pegarle una buena patada, y rematar con el Codo Saien. Luego, pues en polvorosa y volver a empezar.

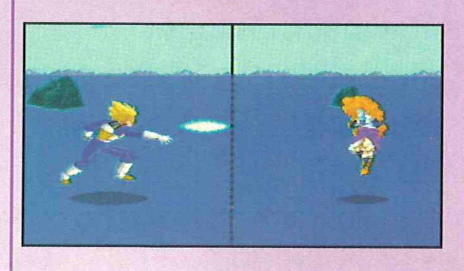
LOS MEJORES GOLPES

SUPERPATADA



Durante años, antes de encontrarse con Goku, fue el más poderoso SuperGuerrero, y aun continua siendo el príncipe de su desaparecido planeta. Dichos honores no son ni mucho menos regalados, pues sus dotes de luchador son poco menos que legendarias. Para muestra basta un botón: esta magnífica patada energética doble que en la corta distancia resulta demoledora.

DISCO DE ENERGIA



Su orgullo es su característica más destacada, y claro, el señor Vegeta no podía permitirse tener una Bola Persecutora como todo el mundo. No, el caballero nos salió original con este disco de energía, con un recorrido máximo, una potencia a tener en consideración, y pese a que su velocidad no es mucha, su consumo de energía es menor que el de un diesel. Y lo bueno viene ahora: persigue al rival por mucho que éste corra.

LA FICHA

VEGETA

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5



PICCOLO

Piccolo abandonó su Namec natal por la puerta de atrás, despedido en una nave de escape, segundos antes de que un cambio climático convirtiese todo en un desierto. Su llegada a la Tierra fue puramente casual, pero marcó profundamente su personalidad. Al no conseguir convertirse en el sucesor de Dios, la parte oscura que habitaba en él cobró vida propia, llegando a ser el personaje cruel y mezquino que todos conocemos. Por otra parte, su mitad buena se transformó en una divinidad, y ahora que las cosas se ponen mal han decidido reunirse de nuevo para aumentar su poder.

Los poderes de este "namequiano" parecen no tener fin, y es especialmente destacable su capacidad para regenerar las partes de su cuerpo que han sido dañadas en combate. Su contacto con Son Gohan le ha suavizado un poco el malhumor, pero todavía es un tipo arrogante, altivo y con muy malas pulgas.

LO MEJOR -Su increíble capacidad para adaptarse a las situaciones. Vaya donde vaya, siempre la lía.

LO PEOR -Su oscuro pasado le juega jugarretas de vez en cuando.

ATAQUES ENERGÉTICOS

El namequiano es sin duda uno de los favoritos para alzarse con el campeonato, sobre todo después de haberse unido al Todopoderoso, con lo que ha ganado en fuerza y astucia. Es un luchador sumamente equilibrado, que tiene como único defecto la ausencia de un golpe definitivo, al estilo de la Kamehameha o el Rayo de Tara. Un outsider

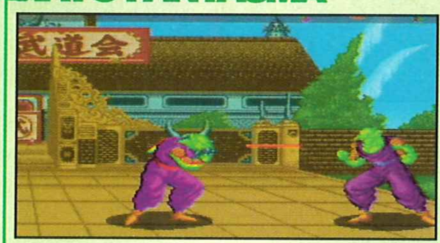
BOLA PERSECUTORA



Uno de esos golpes común a muchos luchadores. Es similar a una bola de energía, pero de mayor potencia y recorrido máximo, con la ventaja de que como su nombre indica perseguirá a vuestro adversario vaya donde vaya. Al ser sencilla de realizar, debe convertirse en uno de los golpes claves.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

RAYO FANTASMA

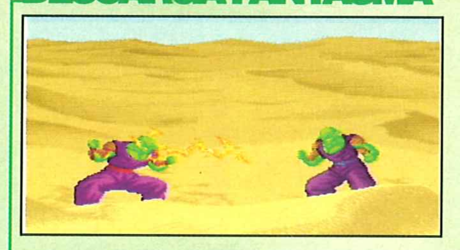


La mejor arma de Piccolo es la sorpresa, es decir, este golpe. Levantará la mano inocentemente, como si dirigiera el tráfico, y un potente y veloz rayo láser surgirá de su palma. El único defecto es su corto alcance, y que no es demasiado fácil de realizar. Goku sufrió este golpe cuando era niño.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

DESCARGA FANTASMA



Un ataque de la más pura escuela namequiana. Se trata de un arco voltaico que saldrá de las antenas de vuestro luchador y achicharrará a su rival, quitándole un buen puñado de vida. Es sencillo de realizar y su originalidad os dará la victoria en más de una ocasión. Además consume poco.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

MAKANKO



Ataque energético ideal para cuando os encontréis escasos de la misma, pues sólo consume un tercio de barra. Como es de suponer, su efectividad no es tan alta y las posibilidades de contraataque mayores, pero puede daros el tiempo necesario para recuperaros. Usadlo contra enemigos cansados.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

GEKI



Sin duda, su golpe más potente. Consume media barra de energía, pero asimismo la barra de energía del rival también se reducirá en un 50%. Una espectacular manera de terminar un combate, pues pocos luchadores del campeonato están capacitados para resistirla o incluso devolverlo. No es la Megakamehameha, pero poco le falta.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

COMBINACIONES DE GOLPES

PATADA SÓNICA



Su mayor virtud reside en que es efectiva incluso a largas distancias. Consiste en una doble patada energética que hará estragos en la vitalidad del que la reciba. Sencilla de realizar, si estáis demasiado cerca sólo le acertará una de las patadas, lo cual no es moco de pavo. Como todo este tipo de golpes, no consume la energía propia.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B

PATADA EN LEVITACIÓN



Para la media distancia, es aparatosa, rápida, espectacular y sencilla de realizar. Pero, desgraciadamente, los efectos sobre la energía del rival no son demasiado significativos.. Suele ser un golpe muy apañadito en pleno cuerpo a cuerpo, pero los luchadores más hábiles son capaces de esquivarlo en más ocasiones de las que nos gustaría.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: En salto + B

BRAZO FANTASMA (sólo SN)



Un ataque como éste sólo está al alcance de Piccolo. Efectivo en las cortas distancias, el brazo de vuestro luchador se alargará de forma inesperada, y tras dar un mamporro al adversario le lanzará por los aires al otro lado del ring. Pocos rivales son capaces de reaccionar ante un golpe que como éste Desafía todas las leyes de la anatomía.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

CODAZO (sólo MD)



Otro golpe espectacular con efectividad absoluta en las distancias medias y cortas. Si llegáis a conectarlo en la cara del adversario lo sacaréis de la pantalla.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

ONDA DE CHOQUE (sólo MD)



También Piccolo domina esta legendaria táctica. Su efecto sobre el enemigo es más psicológico que efectivo, pero es de sencilla realización.

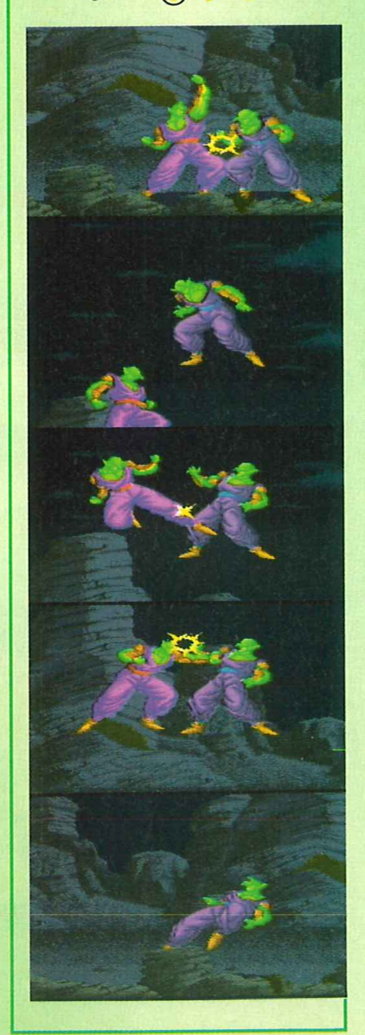
MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

SUPER COMBO

Es en esta combinación donde toda la furia y brutalidad de Piccolo salen a la luz. Nunca se han visto tantos golpes en tan poco tiempo, y el que los reciba no se levantará de la cama en una temporada. El único defecto es su dificultad de realización y el tener que estar pegado al adversario, así que aprovechad para efectuarlo cuando el rival esté cansado.
Por ello, es raro que en un combate equilibrado se vea este increíble golpe, pero puedes tener una buena oportunidad de emplearlo cuando tras un ataque energético fallido tu adversario quede agotado.
De todos los luchadores, quizá sea el que lo realiza de manera más cruel.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B



PICCOLO vs. ...

GOHAN





Fue nuestro alumno, pero no parece agradecerlo en absoluto. Nos lanza su poderoso Multipoings, que es fácil de esquivar limitándoos a correr hacia atrás.. Rematémosle con la Patada Sónica.

VEGETA







Su gran agresividad le ha conducido a gastar más energías de las debidas, y ahora se encuentra agotado. Corremos a situarnos junto a él, y con el Brazo Fantasma le mandamos a freir espárragos.

TRUNKS





No discutimos que la Patada Trunks es un golpe genial, pero los expertos saben bien como esquivarla de un salto y contraatacar con la Patada en Levitación. Sencillo y efectivo.

GOKU





Cuando se eleva a los cielos, es señal de que va a utilizar la Kamehameha. Lanza la bola persecutora para cortar su ataque , y aprovecha para ponerte a su altura y darle una buena tunda.

CELULA



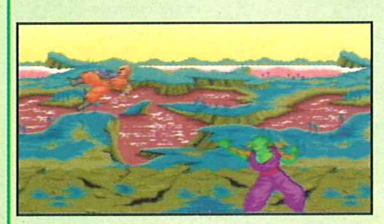


La Patada Cell es un ataque demoledor, pero tiene tantos movimientos que es facilmente predecible, Espérale con un Rayo Fantasma y le comerás la moral y buena parte de la vida.

PICCOLO vs. ...

KRILIN





La fuerza física es tu baza para derrotar a Krilin. Piccolo encaja mejor los golpes y se recupera antes de loos disparos energéticos. Aprovecha esta circunstancia para correr rápido al cuerpo a cuerpo, y que sea lo que Dios quiera. Lo normal es que recibas unos cuantos golpes, pero tu mayor energía y resistencia debe imponerse finalmente. Un buen agarre puede ser la guinda del combate..., si es que aguanta.

GINOU





Piccolo no tiene la resistencia suficiente para aguantar muchas embestidas de Ginou, así que no le obligues a hacerlo. Y para ello no hay mejor manera que buscar las distancias largas, elevarse, saltar, correr hacia atrás. Eso sí, tened en cuenta que en caso de intercambio de disparos energéticos tampoco tenéis las de ganar, así que lo mejor es aprovechar nuestra mayor velocidad.

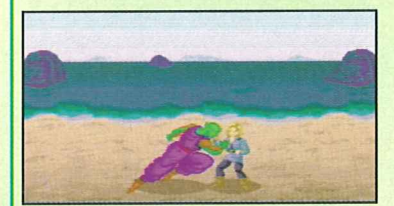
LIKUM





Likum se desplaza muy despacio, por lo que no podrá responder a tus ataques si son rápidos y cambias mucho de lado de la pantalla saltando por encima. Lo cual, dicho sea de paso, tiene sus riesgos, pues Likum es un experto en el campo del agarre, y no sería de extrañar que nada más tocar tierra nos vuelva a lanzar por los aires. Golpes del tipo Patada en Levitación serán lo más apropiado.

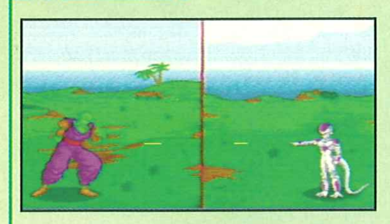
ANDROIDE C-18

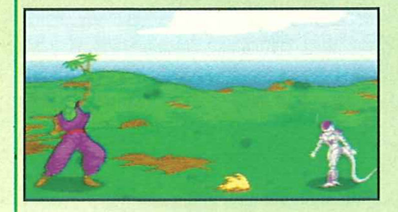




Piccolo es un guerrero mucho más completo que C-18. Solo es necesario acorralarla para demostrarlo. Una rápida sucesión de patadas es capaz de bajarle los humos a cualquier androide por fuerte que sea. Eso no debe llevarnos al menosprecio de C-18, pues su agilidad es muy superior a la nuestra, y si dejamos que se nos escape de entre las cuerdas tendremos cumplida ocasión de comprobarlo.

FREEZER





Las fuerzas están muy equilibradas en este combate. No hay una táctica clara para vencer a Freezer. Quizá si le obligamos a gastar su energía en disparos lejanos tengamos alguna posibilidad. Como no la tendremos de ninguna manera es si se nos acerca, pues frente a los golpes de su cola poco podemos hacer más que rezar. Si veis que viene, utilizad la Descarga Fantasma.

PETIT CELL





Este pequeñajo gusta de hacer uso y abuso de la Bola de Energía simple. Una estrategia efectiva consiste en esquivarla de un buen salto, y desde el aire realizar la Patada Levitatoria. Dado que ese golpe también existe en el repertorio de Petit Cell, recordad que lo mismo puede hacer él con vosotros. En general, el cuerpo a cuerpo es vuestra distancia.

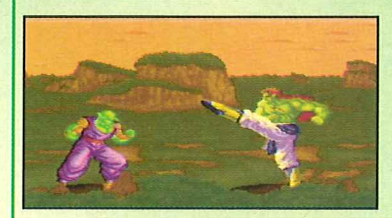
AKI





Como a todas las de su sexo, su mal carácter puede traicionarla en más de una ocasión.Atraela al cuerpo a cuerpo mediante bolas energéticas, y cuando corra hacia tí recíbela con la Descarga Fantasma. Desde luego que no ganarás el combate de una manera tan sencilla, pero es un buen consejo que puedes repetir tantas veces como quieras, pues la vehemencia con que Aki disputa este campeonato es total.

KUJILA





Este tontorrón trata de avasallarnos a base de patadas y demás golpes simples. Pero con una hábil maniobra elusoria nos hemos salido de distancia. Es el momento de contraatacar con el sorprendente Brazo Fantasma. Una vez haya caído ha tierra, y si observáis que flaquea o bien estáis repletos de energía, el Makanko puede ser el golpe a elegir.

TARA







Ante un enemigo tan poderoso, lo prudente es elegir una estrategia defensiva. Sus ataques, frénalos mediante bolas de energía , los aéreos con una Patada Alta, y cuando desfallezca contraataca con la Patada Sónica.

LOS MEJORES GOLPES

PATADA EN LEVITACION



Estamos todos de acuerdo en que no es un golpe que se caracterice por su excesiva potencia, y muy débil ha de ser vuestro antagonista para derrotarle con un golpe tan poco contundente, pero hay otros motivos para considerarlo como uno de los mejores del repertorio de Piccolo: al realizarse desde el aire podemos hacer bonitas combinaciones de esquive ante una bola buscapies, y posterior ataque.

PATADA SÓNICA



Como veis, los dos mejores golpes son combinaciones, patadas para ser más concretos. No es de extrañar, pues el 60% del entrenamiento de Piccolo está destinado a mejorar su juego de piernas. Fruto de ello es esta espectacular Patada Sónica, un golpe doble efectivo en distancias relativamente largas, cargado de velocidad y energía, y que suele hacer estragos en las defensas rivales. Utilizadlo sin pudor.

LA FICHA

PICCOLO

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

TRUNKS



Viéndole nadie podría decir que es hijo del orgulloso Vegeta y de la presumida Bulma, pero es que ha llegado directamente desde el futuro para avisar a nuestros amigos de los peligrosos androides que el Dr. Guero ha creado y de la extraña enfermedad que va a consumir a Goku. Su llegada a la tierra no pudo ser más oportuna ni más espectacular. Armado con una impresionante espada, acabó de un golpe con el renovado Freezer y con su enorme padre. Desde entonces se ha dedicado a seguir a su esquivo padre (para desgracia de éste) con el fin de aprender todas sus técnicas. Es un luchador joven pero muy peligroso por su control de los disparos de energía. Es mejor no dejarse llevar por las apariencias y tratarle como lo que es: Un Super Guerrero. Teniendo un padre como el que tiene ¿a quién le extraña?.

LO MEJOR - Atesora en su interior toda la fuerza de su padre sin su mal humor ni su actitud cínica.

LO PEOR - Se siente muy unido a su padre y eso le trae muchos problemas.

ATAQUES ENERGÉTICOS

El fruto de las tormentosas relaciones entre Vegeta y Bulma ha entrenado muy duro para convertirse en Super Sayajin, pero actualmente es el más débil de ellos. De este modo, sus posibilidades de victoria son escasas. Dicen que la "Carta al padre" de Kafka es su libro favorito, y quizá su odio hacia la figura paterna le dé las fuerzas necesarias para ganar.

BOLA PERSECUTORIA



Pese a su elevado gasto de energía y a su escasa velocidad, esta esfera energética es capaz de ir de un extremo a otro de la pantalla persiguiendo a vuestro rival por tierra, mar o aire. Eso os puede dar tiempo para recargaros y preparar un ataque más potente, pues sus posibilidades son altísimas.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + Ⓐ

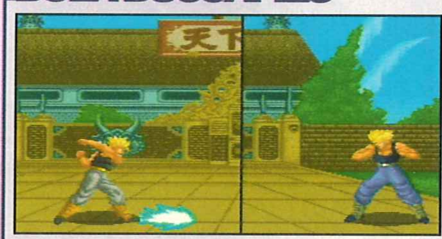
TRES BOLAS (sólo SN)



Uno de los golpes más logrados de Trunks. Es capaz de lanzarlas simultáneamente (de hecho es el único Super Guerrero capaz) y aunque no tienen mucho alcance, alcanzan una velocidad y potencia de infarto, así que no os cortéis a la hora de usarlas. Mucho mejores que la bola simple.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

BOLA BUSCAPIES

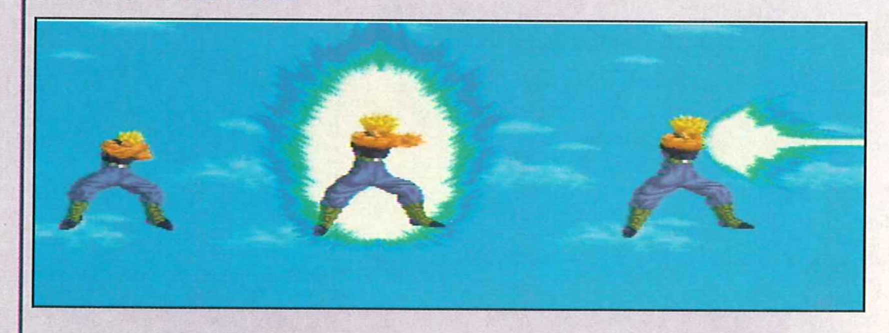


De alcance máximo, realización sencilla y escaso consumo de energía, cuenta con el inconveniente de que puede esquivarse con un sencillo salto. Pero como estos luchadores no tienen mucha costumbre de ir a las fiestas de los pueblos, es más que posible que acaben chamuscados por un "buscapies".

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ (EN)* ✚ + Ⓐ

RAYO TRUNKS

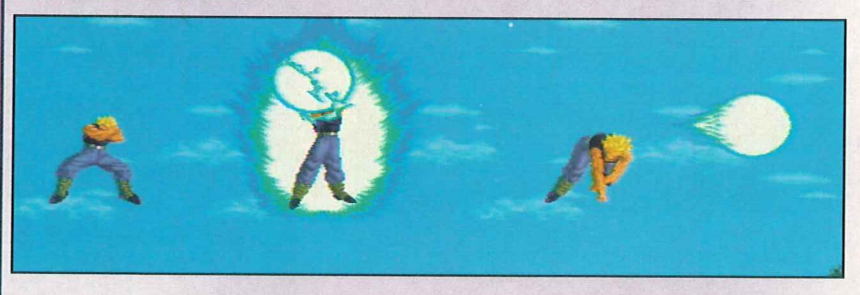


Comparado con lo que son capaces de hacer Goku, Gohan o Cell, este ataque energético es sencillamente ridículo. De escaso poder destructivo y un consumo de energía exagerado, sólo lograréis la risa en vuestros rivales, o quizá que os devuelvan uno mucho más potente. Ni lo intentéis si os enfrentáis a algún adversario que sea como mínimo cinturón naranja de kárate.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

RAYO FINAL



Esto ya es otra cosa. De realización similar al Rayo Vegeta, consiste en una enorme bola de energía que Trunks lanza a una velocidad vertiginosa. Capaz de ventilarse como si nada media barra de vida del adversario, su consumo de energía hace que no deba usarse sin recargar antes la barra. Tuvo que esforzarse mucho para que su estricto padre se lo enseñase, y sólo la amenaza de Célula y la necesidad que tenían de buenos luchadores hizo que su padre finalmente se lo mostrase. Tardó varios meses en poder dominarlo, aunque al estar en un recinto del cielo en que el tiempo marchaba a distinta velocidad, para los de fuera apenas significó unos minutos. Imparable.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

PATADA TRUNKS



No os dejéis engañar por su sobriedad, pues este barrido es sumamente efectivo. Destaca que puede usarse incluso en distancias muy largas. Es sumamente rápido y difícil de parar, y causa más daño del que parece. Aun así, el que pueda ser esquivado de un salto lo hace más aconsejable contra enemigos pesados, como Tara o Célula.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: En salto + B

ATAQUE ACELERADO



Hace honor a su nombre. En apenas unas décimas propina un codazo, un puñetazo y un par de patadas, que si bien resultan espectaculares, no le conceden en absoluto la etiqueta de golpe decisorio, pero sí una opción sumamente aconsejable para cuando las distancias se acortan y es dónde una colonia de hombre se la juega.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B

MULTIPUÑETAZO(sólo MD)



Trunks conoció a Gohan en el futuro, cuando éste era ya un consumado guerrero y Trunks un chavalillo que quería aprender. Quizá fue en ese futuro paralelo donde Gohan le enseñó esta sorprendente serie de puñetazos de fácil realización y largo recorrido que si te aciertan de pleno pueden mandar a dormir a cualquiera.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

SUPER COMBO

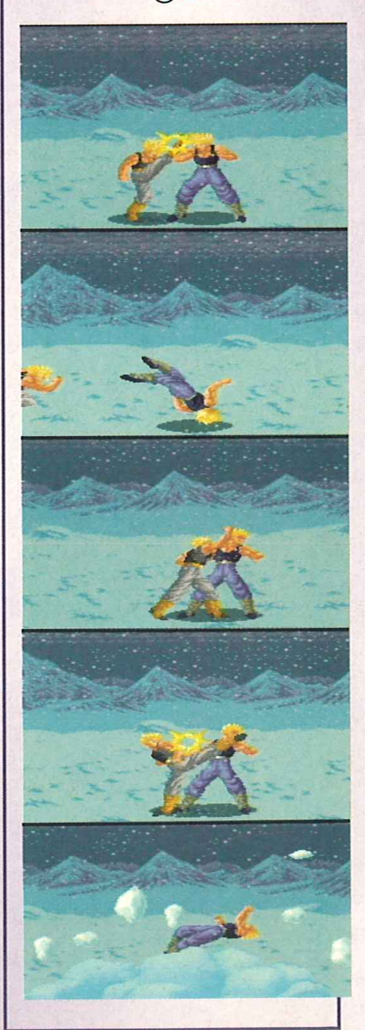
Una vez más Trunks demuestra sobriedad y economía de movimientos. Pese a que esta supercombinación no es demasiado llamativa, ha heredado de su padre una fiereza y odio tales que este golpe tiene unos efectos demoledores. Incluso Goku contempla a veces con cierta envidia un despliegue semejante de sabiduría guerrera.

Es uno de los pocos golpes que están a la altura (o incluso por encima) de un Super Guerrero.

Dadas las peculiaridades que exige su realización, tales como estar pegado al adversario, no es aconsejable ni prudente intentarlo contra un enemigo sano. Espera a que la falta de energía o tus golpes le hagan jadear.

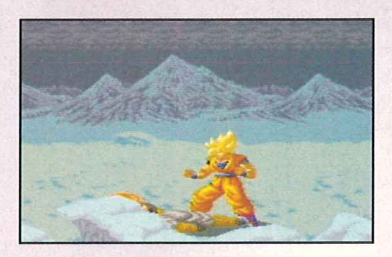
SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + B



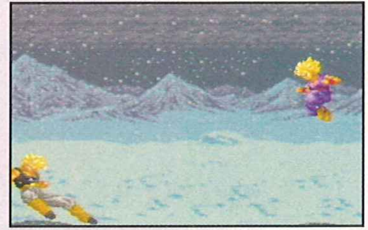
TRUNKS vs. ...

GOKU


Sus patadas son sin duda rápidas y potentes, pero también demasiado altas. Intenta esquivarlas agachándote, y si lo consigues lánzale a continuación una patada baja le hará ver las estrellas.

GOHAN


Gohan se eleva por los aires para lanzarnos su golpe favorito, la patada en levitación. Corre inmediatamente hacia la izquierda para que falle su objetivo, y nada más se pose en tierra contraataca con la patada Trunks.

VEGETA





Cuando las distancias se acortan, más del 50% de las veces Vegeta utiliza su superpatada. Retrocede un poco y fallará en su golpe.. Al aterrizar, contraataca con las velocísimas Tres Bolas.

PICCOLO





La Descarga Fantasma de Picolo es un arma temible, pero si por casualidad la realiza fuera de distancia quedará vulnerable durante unos instantes. Aprovecha para lanzar el Rayo Final .

CELULA





Prueba a tantearle con alguna bola de energía. Si se defiende con su Barrera de Energía, habrá cometido un error , pues le mantendrá inmóvil pudiendo acercarnos y golpearle a conciencia.

TRUNKS vs. ...

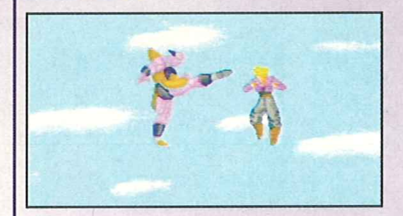
KRILIN

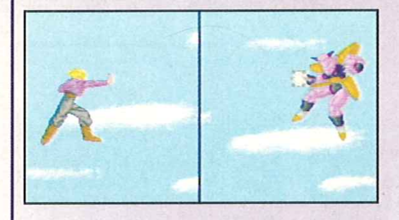




Contra Krilin no hay nada mejor que atacar a media y baja altura, sin darle tiempo a preparar una de sus peligrosas combinaciones de golpes. Hay que evitar sobre todo su Megahameataque o no habrá forma de recuperarse a tiempo de continuar la lucha. Pensaréis que estos consejos sobran, pues Krilin es uno de los luchadores más débiles del torneo, pero también es capaz de poner en apuros a cualquiera.

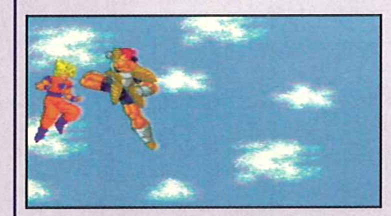
GINOU





Para terminar con Ginou, hay que tener claro que sus golpes cercanos son letales. Lanzar rápidos ataques aéreos puede ser una solución válida siempre que os mantengáis todo el tiempo en movimiento y lejos del alcance de las manos de Ginou. Nos serán particularmente útiles en estas circunstancias las Tres Bolas, cuya rapidez es incontestable, y la Bola Persecutora.

LIKUM

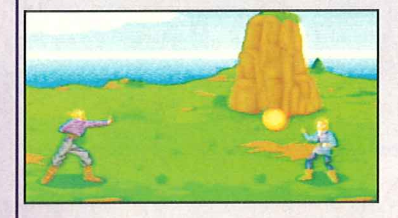




Una buena táctica contra Likum es plantear el combate como si fuese contra Ginou pero alternando los ataques aéreos con lanzamientos de pequeñas bolas de energía. Sin embargo, la lentitud de este fantoche bailarín nos da la opción de utilizar también la amplia gama de combinaciones de golpes del Supersayajin. Recomendamos el Multipoings.

ANDROIDE C-18





C-18 centra su estrategia en lanzar ataques aéreos donde gracias su agilidad tiene ventaja. Si no estáis dispuestos a entrar en su juego (cosa que no os recomendamos), lo mejor que podéis hacer es responder a sus provocaciones con disparos de energía para mantenerla a distancia. Una vez cesen sus acometidas, buscad las grandes distancias para recargaros de energía y emplear el Rayo Final.

FREEZER

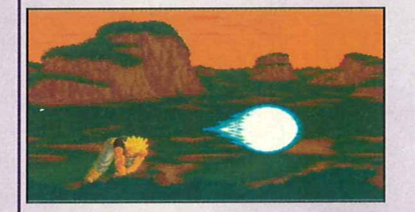




Si evitamos el contacto con la peligrosa cola de Freezer todo lo demás estará controlado, aunque mejor será asegurarse lanzándole algún ataque energético de potencia alta en cuanto haga amago de disparar lo que sea. Decimos esto porque en el cuerpo a cuerpo nuestras posibilidades de victoria iban a estar más que reducidas. Para ser sinceros, en la distancia larga nuestras posibilidades no son mucho mayores.

PETIT CELL





Mantente siempre en la distancia media, reculando con habilidad para que falle en su temido Ataque Aéreo, de tal manera que cuando caiga lanzarle las velocísimas Tres Bolas, y si tenemos bastante energía rematar con el Rayo Final. A diferencia de el comic original, en el que era una bestia invencible, en este juego se trata de un enemigo facilmente derrotable.

AKI





Busca el cuerpo a cuerpo, pues en las cortas distancias sus combinaciones de golpes no son tan efectivas, y sus patadas no tienen tanto alcance como las tuyas. Parece un consejo trivial, pero te salvará de morder el polvo en más de una ocasión. Intentará separarse de tí para intentar alguna de sus famosas combinaciones. Hostígala continuamente y si se te escapa usa una Bola Persecutora.

KUJILA





Uno de los golpes que más utiliza este truhán es el Rayo Espejismo. Cuando levante la mano para lanzarlo, dispones de unas décimas para contraatacar con la magnífica Patada Trunks. Dada su gran corpulencia, Kujila se verá en dificultades ante todos los ataques por bajo, especialmente la Bola Buscapies. En los saltos también llevas cierta ventaja, pero en caso de ataque energético ya puedes despedirte.

TARA







Lánzale la Bola Buscapies para obligarle a saltar, e inicia las maniobras necesarias para que cuando caiga le reciba un Ataque Acelerado. Es el más fuerte, pero también el más lento, así que los ataques bajos le pondrá n en apuros.

LOS MEJORES GOLPES

PATADA TRUNKS



Pese a su inexperiencia, este chaval tiene clase. La clase propia de los Super Guerreros. De hecho, si fuera futbolista se llamaría Laudrup, aunque esta entrada al tobillo sea digna de cualquiera de esos rudos defensas centrales que tanto gustan a Clemente. La Patada Trunks tiene un recorrido largísimo y una velocidad de realización increíble, convirtiéndose en un golpe decisivo para Trunks.

RAYO FINAL



Habíamos dicho que Trunks , pese a sus indudables cualidades, presentaba un claro déficit en la cuestión de los ataques energéticos. Se ve que al muchacho le dolieron nuestras críticas y pidió ayuda a su papaito para superar su ridículo Rayo Trunks. El papá se tiró el rollo, y ya que no le había visto en 20 años, decidió compensarle enseñándole la técnica del Rayo Final, un ataque de primera.

LA FICHA

TRUNKS

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

CELULA



Este extraño ser es el resultado de los contínuos experimentos del Dr. Guero y de sus ordenadores para hacer la máquina destructiva perfecta que acabase con Goku para siempre y les proporcionase el control del planeta.

Su estructura molecular es una efectiva sucesión de células pertenecientes a los luchadores más poderosos del universo, lo que le convierte en un peligroso adversario. Aún más si tenemos en cuenta que absorbió a algunos androides para aumentar sus poder y que su larga cola terminada en un aguijón que le sirve para apropiarse de la energía de sus enemigos.

Nuestros amigos ya le conocen y preferirían que hubiese resultado destruido cuando Trunks y Krilin atacaron el laboratorio secreto del Dr. Guero.

LO MEJOR - Poseer células de todos los guerreros le permite utilizar técnicas de ataque exclusivas de cada uno de ellos.

LO PEOR - Se cree invencible y eso es un error que se paga muy caro.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Se denomina a sí mismo como "Perfecto", pues para su formación ha utilizado células de los mejores luchadores del planeta, además de absorber a unos cuantos androides . La verdad es que para ser perfecto es bastante feo, pero en fin.

Ha organizado este torneo de artes marciales para demostrar su supremacía. Las apuestas están a su favor.

TRES BOLAS



De manera sucesiva, lanzará tres bolas de energía de gran velocidad y alcance. Se pueden esquivar una o dos, pero la tercera indefectiblemente acertará. Su consumo de energía es elevado.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: [icons] (EN)* [icons] + A

TAIYOKEN (sólo SN)



Uno de los golpes que ha adquirido al absorber una célula de Goku. Util sólo en la corta distancia, emitirá un resplandor tal que el enemigo quedará cegado durante unos instantes y plenamente vulnerable.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + A

RAYO ESPEJISMO



De escaso alcance y consumo de energía, tiene una velocidad altísima. Aunque no es demasiado potente, el factor sorpresa está de su lado. Ideal para frustrar ataques enemigos.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: [icons] + A

CAMPO DE FUERZA (sólo SN)



Una treta defensiva. Cuando el enemigo se disponga a daros un puñetazo o patada, realizad esta sencilla combinación de teclas y la energía vital de Cell saldrá a flor de piel y le abrasará. Sorpresiva.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + B

KAMEHAMEHA



El nombre mismo lo dice todo. Es un ataque legendario, capaz de desintegrar al enemigo más poderoso. Aunque tiene un elevado consumo de energía, acabará con más de un tercio de la vida del que lo reciba. Es indigno de usar semejante golpe.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: [icons] + A

MEGAKAMEHAMEHA



No, no os frotéis los ojos. Célula también ha entrenado duro hasta dominar el ataque más poderoso del universo, que sólo dominan Goku y él. Prácticamente imposible de resistir, es el mejor argumento de Célula para convertirse en campeón del torneo .

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: [icons] + A

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: [icons] + A

COMBINACIONES DE GOLPES

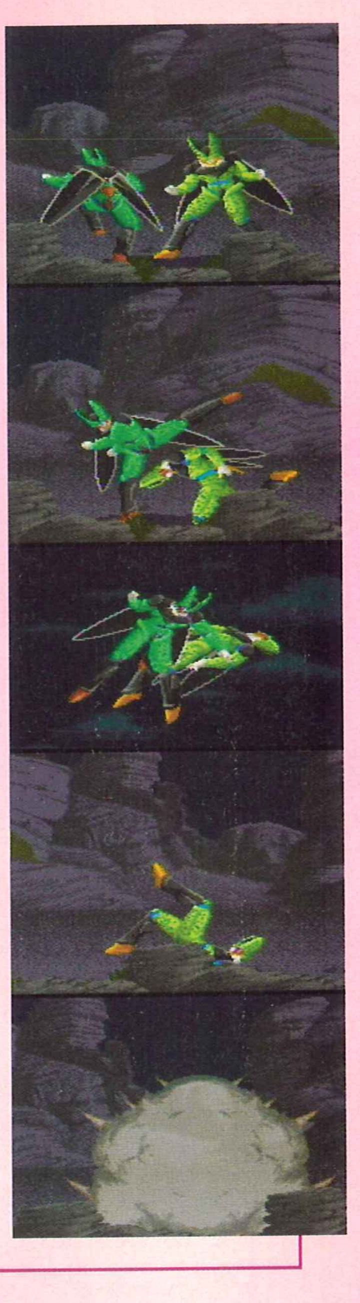
PATADA CELL



Espectacular serie de patadas energéticas y golpes simples muy fáciles de realizar, pero que si atendemos a la barra de vida del rival, se resumen en mucho ruido y pocas nueces. Su extraordinaria velocidad de realización es la garantía de que dificilmente podrá ser esquivado, pero atendiendo a su efectividad, hay golpes mejores.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Y

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ + A



ATAQUE ACELERADO



La antítesis del anterior. Poca espectacularidad pero una enorme efectividad. Sigue siendo muy sencillo de realizar, y como todo este tipo de golpes no consume energía, así que usadlo tanto como podáis.. Un ataque magnífico, en el que unicamente debéis tener en cuenta que acabáis de espaldas al adversario, así que ojito.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + B

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ + B

SUPER COMBINACIÓN

Atentos, porque la combinación de teclas para este espectacular golpe es distinta que con el resto de luchadores. La nueva combinación es más rápida, con lo cual estaréis menos tiempo a merced del adversario, pero también es más difícil de realizar, y quizá desesperéis de impotencia alguna que otra vez. Sus efectos, por otra parte, siguen siendo tan demoledores como con el resto de luchadores. O sea, que si se levanta es un milagro.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ (EN)* ✚ + Y

GOLPE DE CABEZA (Sólo MD)



Sólo disponible para los usuarios de la maravilla negra de Sega, que por otro lado tampoco aporta nada nuevo al repertorio de golpes de Célula. Destaca su amplísimo recorrido , es decir, que es efectivo aunque estés muy alejado de tu rival . Tras una impresionante carrera, pegará un soberbio testarazo que muchos Miuras envidiarían, poniendo tierra por medio.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: ✚ + A

CELULA VS. ...

GOKU





El enfrentamiento final contra el defensor de la tierra, en la que ninguno de los dos posee ventaja o golpes desequilibrantes, salvo la diferencia de tamaño. Beneficiaté de ello.

GOHAN





Para Célula es fácil evitar las combinaciones de golpes de Gohan con este simple Taiyoken. Simple, pero rara vez falla, sobre todo si lo acompañas de una buena patada.

VEGETA





No hay que comerse el coco para encontrar una superioridad de Cell sobre Vegeta. Limítate a situarte donde las patadas del Saiyen no puedan alcanzarle, pero las tuyas a él sí.

TRUNKS





Sepárate de él lo más posible, pues es una forma de incitarle a usar ataques energéticos de tal manera que no hay más que mirar las pantallas para saber el vencedor.

PICCOLO



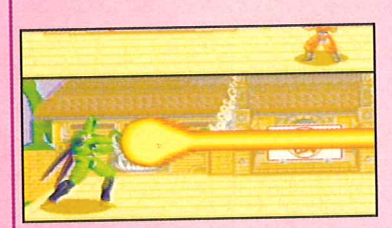


El namequiano se dispone a usar su poderosa patada en levitación. Cuando esté en el aire corre hacia atrás para que no te alcance y cuando caiga al suelo rematale con la Patada Cell.

CELULA VS. ...

KRILIN





Krilin domina a la perfección los lanzamientos energéticos, pero su baja resistencia física es un handicap que se debe explotar si queremos acabar con él rápidamente. Es mejor atacar a corta distancia y con golpes simples (patadas y puñetazos).
Una vez le hayamos desgastado lo suficiente, corre hacia atrás y busca los ataques energéticos. En el intercambio siempre saldrá perdiendo.

GINOU





Las Fuerzas Especiales de Freezer son terroríficas en el cuerpo a cuerpo, pero a cierta distancia del enemigo, demuestran muy pocos recursos. El dominio de la técnica Kamehameha puede ser la llave que te abra el camino del éxito.
En caso de que te acorralen (cosa bastante probable), sólo te podrán salvar o bien la Barrera de Energía, o quizá un Taiyoken cuando menos se lo espere. Echar a volar también vale.

LIKUM

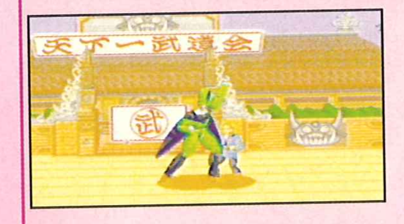




Al igual que Ginou, Likum es un experto en combates a corta distancia. Asi que nada de meterse de lleno contra él. Es más eficaz realizar contínuos saltos por encima golpeando rápidamente y disparando bolas de energía despues. Los agarres también pueden ser un buen recurso , aunque te expones a un contraataque peligroso. Nuestro consejo en el cuerpo a cuerpo son los barridos.

ANDROIDE C-18





Para contarrestar la velocidad de C-18 nada mejor que responder a sus ataques con golpes precisos como la Patada Cell o el Ataque Acelerado. . Su facilidad de realización y su efectividad contra enemigos poco resistentes físicamente los hace ser ideales contra nuestro androide favorito.
Y si sois de los prudentes, nada mejor que irse hacia las nubes, tomar energía y deleitarse con la espectacular Kamehameha.

TARA





Consciente de su superioridad física, echa a correr tras de tí para ajustar cuentas. Haz de cobarde y huye de él un ratillo, pero sin previo aviso detente y usa el Taiyoken . Picará sin remedio. Rematalé con el Ataque Acelerado o la Patada Cell. No creas ni por asomo que de esta manera te lo quitas de encima, pues Tara es quizá el luchador más fuerte del torneo , pero con un poco de calma acabará cediendo.

PETIT CELL





La criatura contra su creador en un combate a todas luces desigual. La diferencia de tamaño es en este caso decisiva a favor de Célula. Utiliza sin pudor los golpes simples, particularmente el agarre. Ante todo no busques la distancia media, pues es en el único campo en que el pequeñajo puede llevar ventaja. Y si no, el recurso de siempre: irse hacia atrás, tomar energía, y ventilárnoslo .

AKI





Celosa de nuestra belleza Aki lanza un ataque tan imprudente que abortamos sencillamente con una Barrera de Energía, para a continuación contratacar con la mítica Patada Cell. Esto la dejará fuera de combate el tiempo necesario para organizar un ataque más fuerte. Contra esta luchadora, lo fundamental es evitar las distancias medias, pues sus combinaciones de golpes son magníficas.

KUJILA





Agresivo donde los haya, si bien su patada es fuerte y rápida, suele ir demasiado alta, por lo que no encontrarás demasiadas dificultades en esquivarla, y luego contraatacar con patada baja y Tres Bolas..Lo mismo se puede decir de su puño alto, por lo que la técnica del esquive será la más efectiva contra este grandullón.
Cuidado con sus ataques energéticos, pues pueden ponerte en apuros.

FREEZER







Freezer es un duro rival. Cell tiene muchas más posibilidades de vencer en la lucha cuerpo a cuerpo si no pierde de vista la peligrosa cola. . Además, los ataques energéticos de Freezer consumen mucha energía., pudiendo agotarle.

LOS MEJORES GOLPES

PATADA CELL



Era difícil decidirse con un luchador tan completo como éste. Su repertorio de golpes es sencillamente magistral. No en vano ha adquirido las propiedades de los mejores luchadores del mundo por el mero procedimiento de robarles una Célula.
Pero como alguno hay que elegir, la Patada Cell es nuestra primera opción: por su sencilla realización, su poder destructivo y su rapidez.

ATAQUE ACELERADO



Como veis, hemos apostado fuerte por las Combinaciones de Golpes de Célula, en detrimento golpes aparentemente más poderosos, como la Megakamehameha. Y eso es porque en un golpe no solo cuenta la espectacularidad, sino la oportunidad, la rapidez, la versatilidad, y otras muchas características que se concretan en este Ataque Acelerado. Muy recomendable.

LA FICHA

CELULA

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

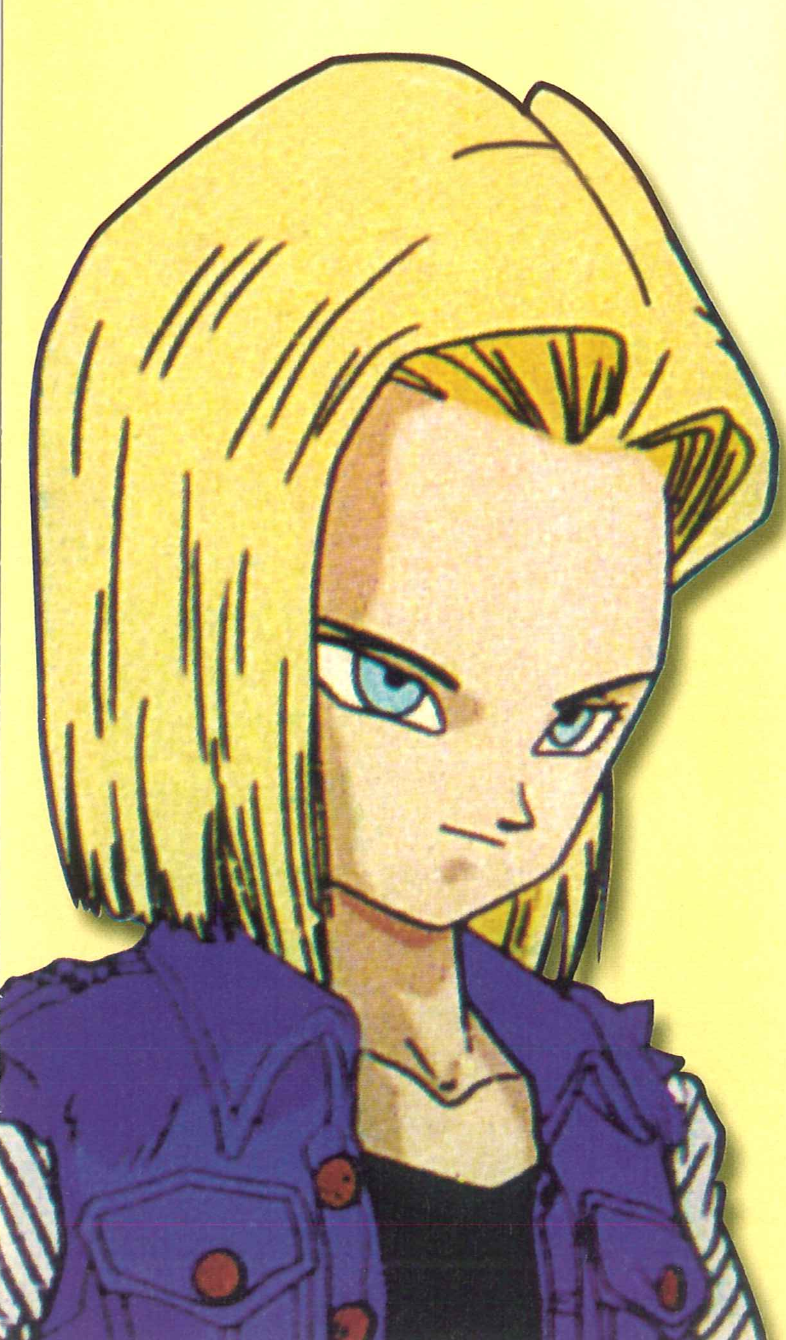
FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

ANDROIDE C-18



Este es otro de los experimentos del Dr. Guero creados para destruir a Goku. Bajo la apariencia de una débil y bella jovencita, se esconde una auténtica máquina de destrucción ágil y poderosa. Fiarse de su imagen de haber roto ni un plato es un error garrafal en el que muchos adversarios han caido. Producida al mismo tiempo que C-16 y C-17, su fuerza de combate es realmente sorprendente, lo que ocurre es que al aparecer Cell con intención de fusionarse con ella, no tuvo más remedio que huir y eso no le gustó ni un pelo. Total, para lo que sirvió después... Su presencia en este Torneo de Artes Marciales pone la nota colorista por lo trepidante de sus combates con contínuos saltos y volteretas.

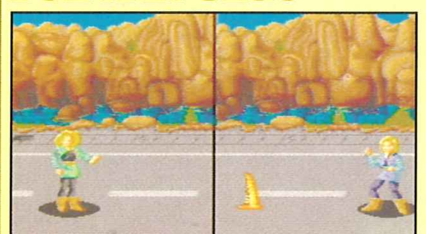
LO MEJOR - Su increíble agilidad. Es uno de los luchadores más rápidos de todo el Torneo de Artes Marciales.
- Su facilidad para lanzar ataques energéticos.

LO PEOR - Su afición a irse de compras.
- Su baja resistencia a los golpes.

ATAQUES ENERGÉTICOS

La resistencia física de los androides es un tópico que en este caso es totalmente falso. C-18 ha sacrificado este aspecto para reforzar otros, como la agilidad y la facilidad para lanzar ataques energéticos. No en vano, Célula, en su proceso de perfeccionamiento, la necesitó para convertirse en Perfect Cell. No es muy poderosa, pero resulta de fácil manejo.

BOLA DE FUEGO

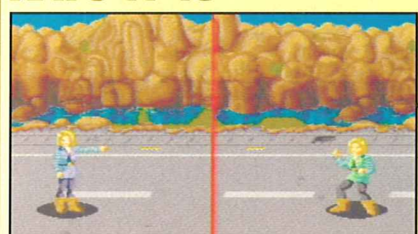


Este ataque es todo un derroche de imaginación. Una pequeña descarga de energía recorre el suelo en busca de los despreocupados pies del adversario. Su daño no es muy elevado, pero tacita a tacita...

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

RAYO Nº 18



Un claro ejemplo de lo que no se debe hacer en combate. Su utilidad es escasa y su alcance también. Si te apetece usarlo en el combate cuerpo a cuerpo puede que tu enemigo sonría. Los hay mejores.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

BOLA PAPILLON



La bola papillon (o bola mariposa para los resabiados) es un acrobático golpe que se realiza cuando estamos cerca del rival. Su efectividad radica en que comienza a realizarse en un lado de la pantalla para acabar en el contrario con una descarga de energía. Tus enemigos no se enterarán de que parte le llegan los golpes y sucumbirá tras unos cuantos embites. No resulta fácil de hacer en medio de un ataque, por lo que mejor relegarla a tareas ofensivas. Para defendernos existen otros golpes de más poder y mucho más sencillos de hacer. Por contra, su extraordinaria rapidez no tiene apenas parangón en todo el campeonato.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: +A

ONDA DE ENERGÍA

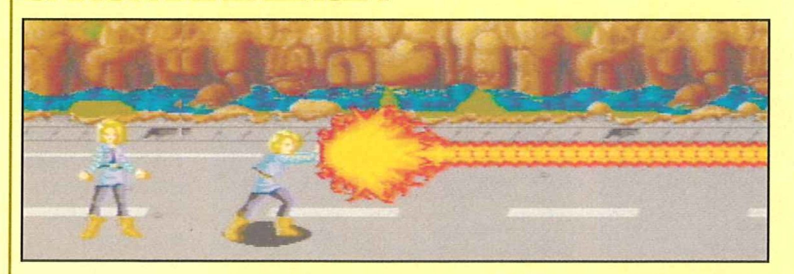


Ataque estrella del androide más hermoso del Dr. Guero. Contra enemigos flojos de barra de energía es insuperable porque acaba rápidamente con su resistencia. Sólo tiene una pega: necesita mucha energía vital para realizarse y si no andamos muy sobrados de ella, corremos el riesgo de quedar debilitados e indefensos frente a un rival muy mosqueado. Raciona tus disparos y vivirás más. Eso sí, como golpe final queda de miedo.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: +A

CAÑÓN DE ENERGÍA



Este ataque es el no va más en disparos energéticos. Si tu adversario te ve preparar uno de estos, lo más posible es que tenga que cambiarse los pañales rápidamente. Media barra de energía va a desaparecer en pocos segundos. Desgraciadamente tu energía mágica va a descender a la misma velocidad. Si lo vas a usar en un combate, ten mucho cuidado. Asegúrate de acabar completamente con el enemigo o lo pasarás mal.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: +A

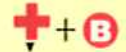
COMBINACIONES DE GOLPES

ATAQUE DANZANTE

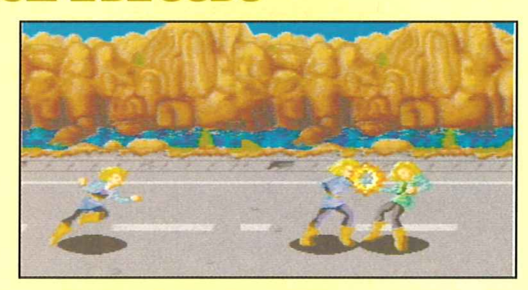


En sí mismo no es un golpe muy demoledor, pero si lo sabéis combinar con algún otro ataque energético, el resultado puede ser asombroso. No necesitáis más que un poco de espacio y mucha habilidad.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: En salto  + B

GOLPE DE CODO



Un ataque especialmente bueno para pillar por sorpresa al adversario. Toda la velocidad de C-18 se pone al servicio de un codazo en todo lo alto. No es muy efectivo, pero mina la moral.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

SUPER ATAQUE



Seguro que este cabezazo os suena de otros cartuchos (Street Fighter II, Mortal Kombat, etc). Si recordáis lo efectivo que resultaba entonces, os haréis una idea de como puede ser aquí. Contundente y casi inevitable. Claro que hay que tener cuidado con aquellos enemigos rápidos que puedan saltarnos, porque podemos quedar "con el culo al aire". Si lo realizamos a media distancia solucionamos el problema.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

GOLPE ESPECIAL



Nada hay más demoledor en la tierra que la asombrosa combinación de patadas ultra rápidas de C-18. Su efecto sobre un enemigo desprevenido es increible, lo que ocurre es que hacer la combinación de botones y posiciones del pad es demasiado complicada como para hacerla habitualmente. Si la ocasión se presenta, no dudes en usarla.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: Pegado al enemigo + B

ANDROIDE C-18 vs. ...

GOKU



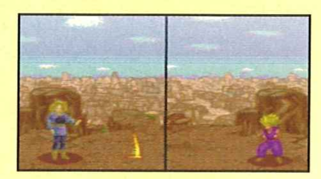




Ya hemos comentado la aparente debilidad de C-18 en los combates cuerpo a cuerpo, por eso, contra Goku es mejor utilizar ataques rasantes. Muévete rápido y lanza ataques continuamente.

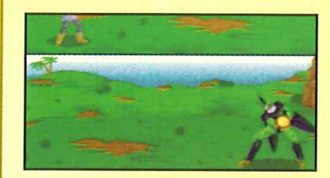
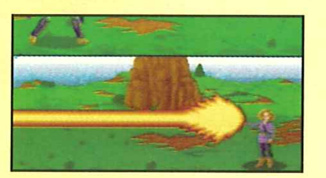
ANDROIDE C-18 vs. ...

GOHAN

Los golpes simples de C-18 le van a servir de muy poco frente a Gohan. O cambia de táctica o lo pasará muy mal. Para combatir su poderoso puñetazo es recomendable usar una bola de fuego.

CELULA

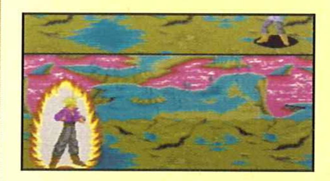
Cell es un contrincante muy duro. En principio tiene todas las papeletas para ganar en combate, pero si esquivamos sus disparos podemos tener una oportunidad de contraatacar mientras se recupera.

PICCOLO




Piccolo es un experto en ataques energéticos. Esta circunstancia le obliga a recargarse contínuamente. Utiliza esos segundos para atacarle con una patada rápida y baja. El resultado será inmejorable.

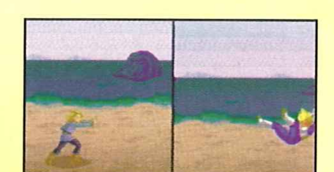
TRUNKS




No podemos negar que Trunks es ágil, por lo tanto enzarzarse con él en un intercambio de golpes puede ser demasiado largo. Es mejor esperar a que nos lance un disparo energético y golpearle mientras se recupera.

VEGETA





Vegeta es uno de los mejore luchadores del Torneo. Es equilibrado y rápido, por lo que ganarle requiere mucha práctica. Uno de sus peores defectos es que cuando lanza una patada energética, queda después algo desorientado. Aprovechalo.

LOS MEJORES GOLPES

DANCING ATTACK



La rápida sucesión de patadas y puñetazos que desencadena esta técnica, es motivo más que suficiente para recomendarla. Además de hacer descender rápidamente la barra de energía del rival, no consume nada de nuestra fuerza vital y es fácil de hacer. Bien realizada, puede desequilibrar el combate más igualado. El único inconveniente es que en distancias muy cortas no es efectiva.

SUPER ATAQUE



Hemos escogido este golpe como de los más recomendables no sólo por su poder, sino también por su facilidad de uso. Es esta última característica la que le confiere su valor, ya que nos puede venir muy bien realizar esta técnica cuando nos encontremos arrinconados o queramos librarnos momentáneamente de la presión del adversario. Ideal para combinar con un ataque energético.



KRILIN



De aspecto algo grotesco, este pequeño luchador ha sido compañero de Son Goku casi desde el principio de sus aventuras. Su reluciente calva y su corta estatura siempre han sido motivo de burla para sus enemigos, pero no hay que olvidar que realizó su entrenamiento junto a Goku en la casa del Duende Tortuga y eso es una garantía. Es cierto que Son Goku era mucho más rápido a la hora de aprender nuevas técnicas, pero Krilin suplía perfectamente su falta de habilidad con un enorme tesón. Como curiosidad, podemos decir que las seis marcas que lleva en la frente son la prueba de su paso por la orden monástica que habitaba el Templo de Oorín. A pesar de sus omnipresentes miedos y dudas, su colaboración siempre ha sido vital para el buen desenlace de muchas correrías junto a su amigo Goku.

LO MEJOR -Siempre está dispuesto a ayudar a cualquier compañero por peligrosa que resulte la situación.

-Su pequeño tamaño hace subestimar su fuerza.

LO PEOR -Su falta de confianza en sí mismo

ATAQUES ENERGÉTICOS

Krilin es la viva imagen de la superación. Nunca ha resaltado por sus especiales virtudes combativas, pero a base de esfuerzo a logrado hacerse con el respeto de sus contrincantes. Subestimar su poder, es tener medio combate perdido. No contrarrestar sus ataques energéticos es perder el otro medio. Agilidad y un gran potencial energético son sus grandes virtudes.

BOLA DE FUEGO

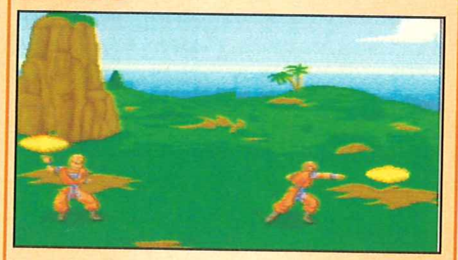


Estaremos todos de acuerdo en que este ataque no va a solucionar un combate, pero no hay que olvidar que un disparo energético es un arma muy útil si se sabe usar a tiempo. Por ejemplo, os recomendamos lanzar una Bola de Fuego cuando vuestro adversario se halle recargando la energía, no le hará mucho daño, pero interrumpirá el proceso.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

DISCO

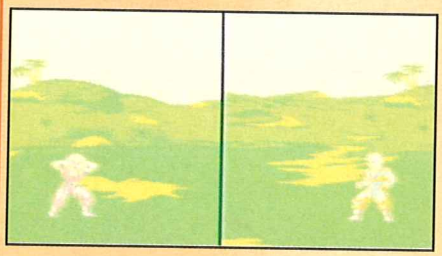


Tras un corto periodo de conc entración mística, este antiguo monje generará sobre su cabeza un potente disco de energía que lanzará sin demora sobre su rival. La descarga mermará considerablemente la barra de energía de su adversario, pero no lo suficiente como para acabar con él. Mucho cuidado con su posterior respuesta.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ *(EN)** ✚ + Ⓐ

TAIYOKEN

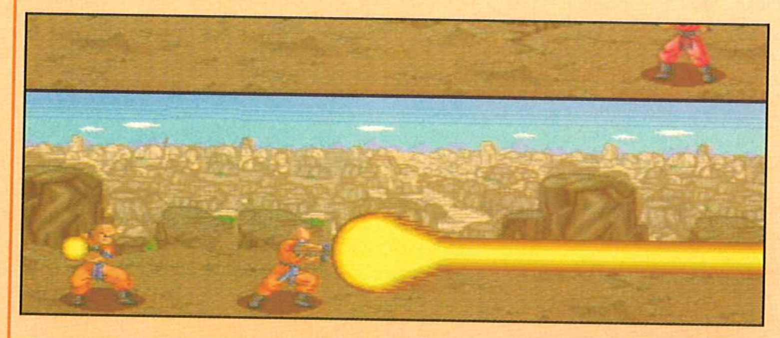


Esta es una de la tácticas "marca de la casa" aprendida de su maestro, el Duende Tortuga. Su utilidad ofensiva es más que discutible por si sola. Únicamente si va a compañada de otro ataque puede resultar interesante. Por otra parte, su sencillez de uso la hace imprescindible para combates cuerpo a cuerpo o para atontar enemigos hiperactivos.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + Ⓐ

KAMEHAMEHA



Que se puede contar de una Onda Kamehameha que no se haya dicho antes. Para hacerse una idea de su importancia, hay que decir que esta técnica es utilizada también por Cell, Son Gohan y Son Goku. Por algo será... Si no que se lo cuenten a los incautos enemigos que permitieron a Krilin preparar y lanzar inpunemente una de estas. Nunca más volvieron a tener la ocasión de equivocarse. Lamentablemente, lanzar un ataque com o este requiere demasiada energía, por lo que no es recomendable abusar. Es mejor utilizarla como último recurso.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

MEGAPRESSION



Muchos años de duro entrenamiento ha necesitado Krilin para dominar completamente este ataque. La razón está a la vista, controlar esta enorme cantidad de energía requiere ser muy hábil. Por suerte, nuestro pequeño amigo lo hace a la perfección. Si nos decidimos por lanzar un ataque utilizando esta técnica, deberemos de tener muy claros dos aspectos: primero que la energía consumida es directamente proporcional al daño producido, y segundo, que da igual lo llena que tengamos la barra de energía, después de lanzarla, acabaremos agotados.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

ATAQUE RASANTE



Que resulta que tu contrario es grande y poderoso y no hay quien le pegue por alto. Pues nada, repites esta técnica unas cuantas veces y te librarás de él para siempre. Es fácil y no falla.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: En salto  + B

ATAQUE KAMEHAMEHA



Esta técnica permite desplazarse tan rápido que casi parece que te teletransporta. Al mismo tiempo genera una carga energética que si golpea al rival le puede hacer polvo. Para que más.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

ATAQUE MEGAKAMEHAMEHA



El Ataque Megakamehameha bien podría haberse llamado Ataque Condor (al igual que la técnica de Thunderhawk en el S.S.F. II). Su utilidad es innegable, sobre todo contra enemigos débiles por alto y cuando nuestra energía vital no nos permita hacer un ataque de mayor poder.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: En salto + A

MULTIKICK



Como su propio nombre indica, esta técnica desencadena una considerable cantidad de patadas a una velocidad de vértigo. No hace falta que os digamos que este golpe debe de ser uno de los que más habitualmente realicéis, porque su efecto en la barra de energía del contrario es evidente.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + B

ATAQUE ESPECIAL



Sabemos que realizar este golpe es harto dificil, pero la alegría que produce ver como Krilin se desace de su rival(es un decir, porque la acción es fulgurante), compensa cualquier esfuerzo. Por decirlo de algún modo, esta técnica es una versión muy mejorada del Multikick, pero abarcando todo el escenario. Su efectividad no está reñida con su dificultad.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: Pegado al enemigo + B

KRILIN vs. ...

GOKU



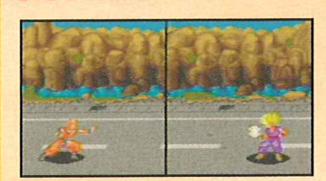




Si ves que Goku se prepara para disparar es que ya estas acabado.Asi que mejor queno le dejes tirarte nada o lo pasarás muy mal. Evita sus ataques con tu agilidad y termina con patadas bajas combinadas con puñetazos rápidos. Mano de santo.

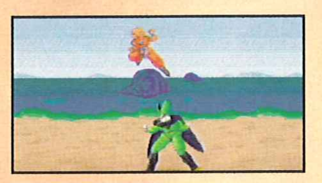
KRILIN VS. ...

GOHAN




Con Gohan la cosa está fácil: nada de acercarse a él y menos dejarse acorralar. Salta contínuamente por encima y cáele con los pies por delante.Sigue esta técnica y no podrá contigo.

CELULA

Muy crudas se nos ponen las cosas en este combate. A no ser que nos centremos en un ataque por alto tenemos todas las papeletas para acabar besando el suelo. Evítale ese amargo trago a Krilin. Él te lo agradecerá.

PICCOLO




Piccolo se defiende muy bien de los ataques energéticos, pero de los ataques a ras de suelo no podemos decir lo mismo, así que hay que explotar esta circunstancia. Aprovecha cualquier oportunidad que se te presente.

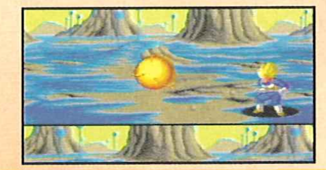
TRUNKS




Los ataques por abajo son la principal virtud de Trunks. Evítalos saltando para luego caer detrás suyo y golpearle rápidamente. Si dominas esta técnica habrás ganado un combate muy duro.

VEGETA





Las patadas aéreas de Vegeta son temibles. Protégete de estos movimientos y devuelve el golpe en cuanto puedas en formas de disparo de energía. Si le coges en cuanto caiga al suelo podrás encandenar una buena serie de golpes sin peligro para tí.

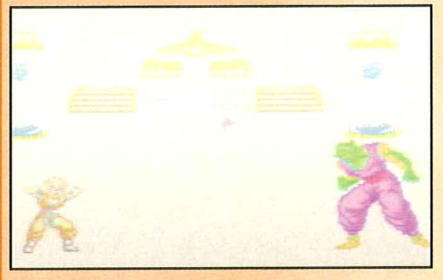
LOS MEJORES GOLPES

MULTIKICK



Si tuviésemos que quedarnos con algún golpe de todos los que realiza Krilin, nosotros nos quedaríamos con el Multikick. Su efectividad ya ha sido sobradamente explicada, y por si fuera poco, para realizar este golpe solo es necesario un poco de espacio entre nosotros y el rival. El resto depende de nuestra habilidad con el pad y de lo rápido que esté el contrario para esquivarlo.

TAIYOKEN



Al igual que otros personajes (Gohan, Goku y Cell), Krilin también domina esta técnica. Mentiríamos si os dijéramos que usándola podréis ganar un combate, pero os aseguramos que acompañada de otro golpe es capaz de doblegar al enemigo más correoso. Siempre que estéis rápidos, podréis atacar con muchas posibilidades de éxito. Además, el gasto de energía es mínimo.

LA FICHA

KRILIN

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

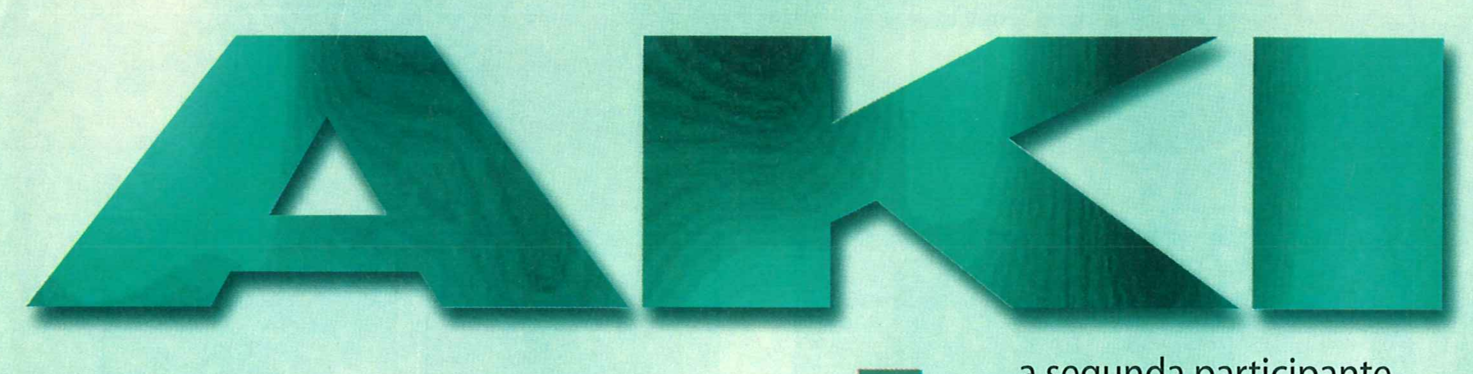
0 1 2 3 4 5

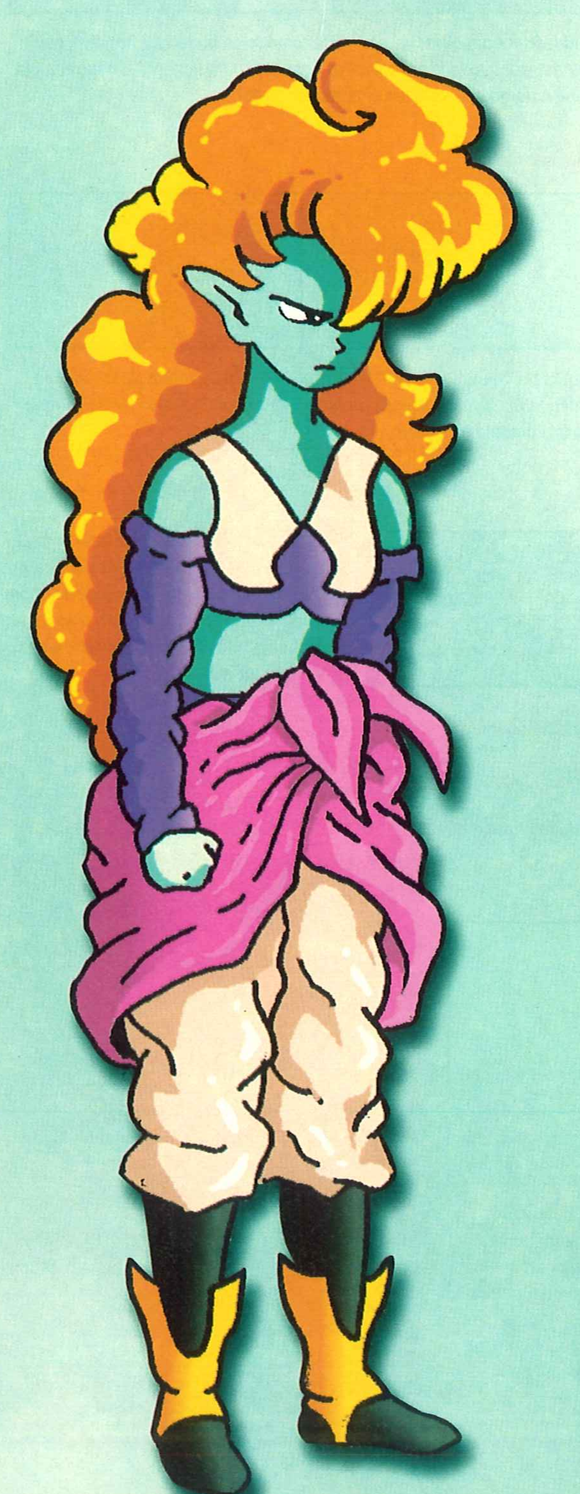
FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5





La segunda participante femenina del Torneo de Artes marciales se ha ganado a pulso su invitación. Bajo su enorme mata de pelo dorado se esconde una de las mentes más frias y calculadoras. No tiene piedad con sus rivales y no para hasta acabar completamente con ellos.

Perteneciente al grupo de los Piratas del Espacio, permaneció una buena temporada entre rejas por intentar destruir los cuatro puntos cardinales de la Via Láctea. Una sangrienta acción del perverso Cell la puso en libertad, y desde ese momento su único deseo es vengarse, sin importar lo que cueste. Está unida sentimentalmente al lider de los Piratas del Espacio (Kujila).

LO MEJOR - Su inocente aspecto incita a despreciar su poder. Un error que Aki aprovecha siempre que puede.

LO PEOR - La fragilidad de su constitución física es un problema a la hora de enfrentarse a enemigos muy duros.

- La fuerza de sus ataques deja mucho que desear .

ATAQUES ENERGÉTICOS

Es uno de los cuatro Guerreros de Plata llegados de otro universo para participar en el torneo. No es porque sea mujer, pero quizá resulte uno de los luchadores más débiles del campeonato. Eso sí, no os confiéis ante su escasa estatura, pues posee un par de trucos con los que poner en apuros al más pintado.

TRES BOLAS



Su nombre ya lo dice todo. Tienen mucho más alcance y velocidad que la bola normal. Probablemente sea su mejor ataque, pues apenas consume energía y es muy complicado de esquivar. Aki suele usarlo cuando se ve acorralada o no le cabe otro remedio, pero en general este tipo de ataques largos no le gustan, dado que la distancia que mejor le viene es la media.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

RAYO ESPEJISMO



Casi imperceptible, ideal para sorprender al adversario. Fácil de realizar y extraordinariamente veloz, cuenta con el hándicap de su corto alcance. Lo domina perfectamente, y aunque es un poco complicado de realizar, es la distracción perfecta para acortar las distancias y utilizar una buena combinación de golpes. Desgraciadamente consume más energía de lo que parece.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

BOLA BUSCAPIES



Golpe común a todos los Guerreros de Plata, y por tanto uno de los que mejor realiza. Poderosa, rápida y con un alcance muy largo, tiene el inconveniente de poder ser esquivada con un simple salto. Es aconsejable utilizarla sólo contra enemigos de peso, y nunca contra, por ejemplo, Goku o Picolo, pues nos responderían con la Patada en Levitación, y sería ir por lana y salir trasquilados.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

FULGURATION

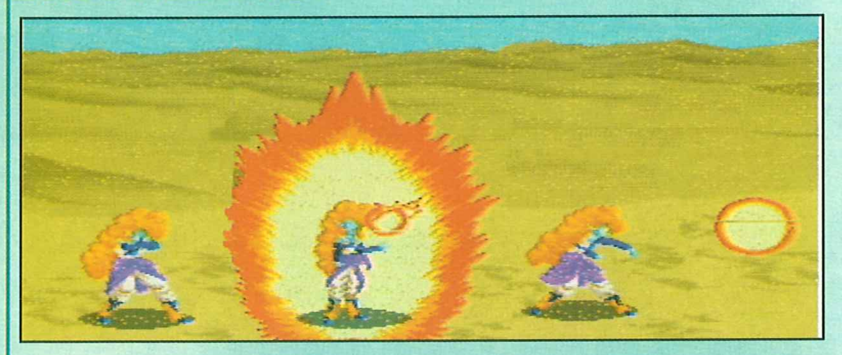


Más espectacular que efectivo, es un golpe del que se puede abusar, pues aunque no es ni mucho menos definitivo, tampoco consume demasiada energía. Lento de efectuar, contra enemigos experimentados debéis permanecer atentos a su contraataque, que en caso de producirse puede darte algún que otro disgusto. Por contra, como hemos indicado gasta poca energía en relación a su potencia, y puede tratarse de un golpe clave contra enemigos pequeños o cansados. Visualmente es único, comparable sólo al de Kujia. No en vano, Aki está secretamente enamorada de él.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

SHOOT BLASTER



Poderosa bola de energía que Aki lanza con una fuerza descomunal. Aunque es bastante potente, tiene el inconveniente de cansar en demasía a nuestra pequeña luchadora. De cualquier manera, su efectividad no se acerca ni de lejos a la de, por ejemplo, la Megakamehameha. A algunos puede extrañarles su parecido con el Rayo Final de Trunks o Vegeta, pero no hay que olvidar que antepasados de estos piratas viajaron al planeta natal de los Super Guerreros, y quizá allí asimilasen dicha técnica. Sin embargo, las comparaciones siguen siendo odiosas.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

SUPER ATAQUE



Quizá sea su combinación más efectiva. Poderosa serie de codazos y puñetazos rematados con una patada energética. Util en la corta y media distancia, es sumamente fácil de realizar. De hecho, es una de las especialidades de todo pirata.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + Y

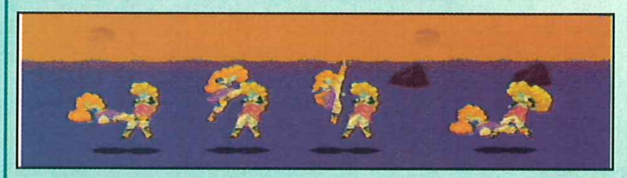
CODO PIRATA



Otro de los golpes característicos de su escuela. Rápido y letal, es muy sencillo de realizar. Además, es efectivo en cortas y medias distancias. No os preocupe abusar de él durante el combate, pues no consume nada de energía.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + B

ATAQUE EN LEVITACIÓN



Sólo es útil en las cortas distancias. Espectacular serie de patadas en vuelo aparentemente mortales, pero si echáis un vistazo a la barra de vida del enemigo, veréis que es más aparatoso que efectivo. Calcular la distancia es un tanto difícil.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + B

PATADA AKI



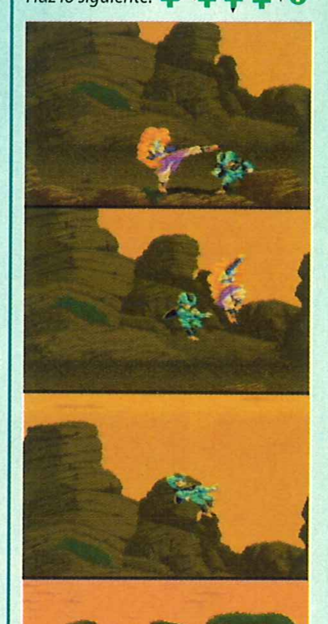
Sumamente llamativa. Combinación de patadas que lanzará a vuestro antagonista a varios metros de distancia. Desgraciadamente sólo es útil en la media distancia. Muy recomendable para combinar con algún tipo de ataque energético, como el Fulguration.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ + B

SUPER COMBO

De todos los luchadores que poseen este extraordinario ataque, quizá sea de los que lo realizan de manera más "cutrecilla". De cualquier modo, sigue siendo el golpe ideal para terminar un combate cuando el rival está cansado y os da el suficiente tiempo para pegaros a él y realizar la combinación de botones que le mandará por los aires. No desesperéis si los grandes luchadores encajan este golpe como si nada, pues es lo suficientemente demoledor para hacerles pupa.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ ✚ + Y



AKI VS. ...

GOKU







Se eleva por los aires y toma energía, para lanzarnos la temible Megakamehameha. Y eso no podemos permitirlo, así que con una buena dosis de Fulguration le 'haremos bajar, y mediante el cuerpo a cuerpo daremos cumplida cuenta de este bravo luchador.



AKI VS. ...

VEGETA





El feroz príncipe de los Superguerrero suele comenzar sus combates concentrando energía para el subsiguiente ataque energético. Aprovecha esos instantes de distracción para bajarle los humos con las veloces Tres Bolas.

CELULA





Agachado, con su poderosa Patada Alta no puede tocarte. Contraataca con la Patada Baja y un buen gancho para ponerlo en órbita. El Codo Pirata puede ser un buen recibimiento para cuando caiga.

PICCOLO





Se eleva para su mortal Patada en Levitación , la cual se puede esquivar facilmente corriendo hacia atrás, y cuando aterrice, rematarlo con el Codo Pirata o el Super Ataque. Tanto monta...

TRUNKS





El mejor antídoto contra la Patada Trunks es un rápido salto y rematar desde el aire con Patada en Levitación.. Una efectividad muy alta, y una contundencia demoledora. Para que aprenda a no pegar a las damas.

GOHAN



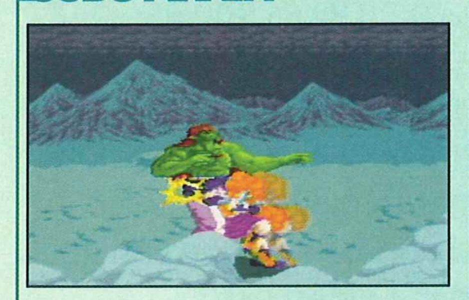




AL pequeño superguerrero le gusta abusar de su golpe predilecto, el MULTIPOINGS. AL ser un ataque tan horizontal puede ser esquivado de un simple salto , para desde el aire contraatacar con la Patada Aki. Esta estrategia es útil con todo ataque recto.

LOS MEJORES GOLPES

CODO PIRATA



El handicap de Aki todo el mundo está de acuerdo en que es su escasa envergadura. Por eso en el cuerpo a cuerpo los abusones la zurraban y la mandaban por los aires..., hasta que desarrolló este genial golpe, con el que transforma en potencia toda su energía cinética, y le permite tutearse con los tipos más grandotes del campeonato. Realmente es un ataque típico en su escuela Pirata.

SUPER ATAQUE



Los piratas tienen esa ventaja, que nadie les ha visto antes y son una completa incógnita para Goku y sus amigos. Su punto fuerte, como os hemos comentado anteriormente, son las combinaciones de golpes, que no consumen energía, y la distancia media la zona del ring donde se encuentran más a gusto. Este genial Super Ataque resume a la perfección a la nueva escuela Pirata.





TARA

La irrupción en el campeonato de este enorme luchador ha supuesto una sorpresa para propios y extraños, pues ninguno de nuestros protagonistas tenían noción de la existencia de otro Supersaya. De la misma manera, locos nos hemos vuelto para encontrar información sobre este tipejo, de reciente aparición en la serie japonesa, que como ya sabéis lleva muchísima ventaja respecto al material "Dragon Ball " que podemos encontrar en nuestro pais.

Al parecer, Tara/Broly/Brawley (de tan diversas formas se le conoce) es el SuperGuerrero que según la leyenda del planeta Vejeeta aparece cada mil años. Esto, como ya os podéis imaginar, causa una gran conmoción entre el resto de guerreros.

podéis encontrar más información sobre él en el film número 11 de Dragon Ball, uno de los que aun no va a editar Anime Video.

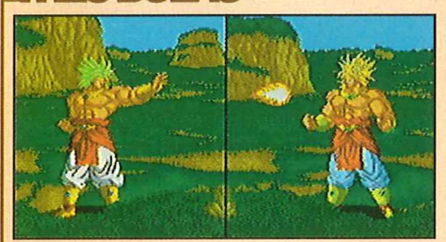
LO MEJOR - Una capacidad energética casi inagotable.

LO PEOR - Es más lento que el caballo del malo. Y cierto "look" cutrecillo tipo Hulk.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Según las leyendas que de padres a hijos se transmiten en el planeta Vejeta, éste es el Supersaya que aparece cada 1.000 años, con un poder y fiereza muy superior al resto de superguerreros. Estas referencias son suficientes para comprender que nos encontramos con el luchador probablemente más poderoso de todos. Su único defecto es su lentitud.

TRES BOLAS

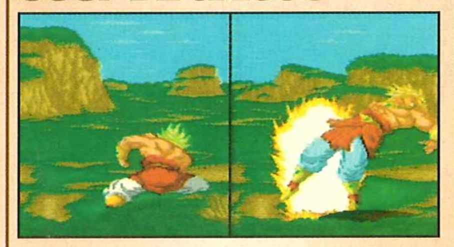


Sumamente veloz y sencillo de realizar, pero de escasa potencia y corto alcance. Dada las posibilidades de este luchador, es un golpe mediocre. Bueno, mediocre si lo comparamos con el resto de su repertorio. Aun así es plenamente utilizable en los combates, pues aunque el rival esquive la primera o la segunda, la tercera indefectiblemente le acertará. Su consumo de energía es algo elevado.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

COUP DE GRISOU

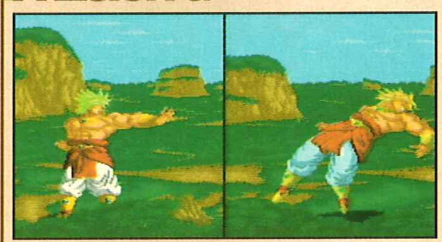


Magnífico y original golpe, ideal para distancias cortas y medias, que resulta rápido y sencillo de realizar. Una bola de energía que hace temblar la Tierra, quitando bastante energía al rival y rompiéndole completamente el ritmo.
Es el golpe defensivo idóneo contra una combinación de golpes tipo Patada Danzante, y como la Coca-Cola, combina con todo.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

PRESION G



Común a varios luchadores. Lanza al contrincante hasta el otro lado del ring, pero apenas quita energía. Ideal para continuar con otro golpe más efectivo. Pese a su aparente sencillez, sólo Super Guerreros muy experimentados lo dominan a la perfección.
Esta estratagema defensiva no parece demasiado apropiada para Tara, pues precisamente en el cuerpo a cuerpo es simplemente invencible.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + Ⓐ

PRESIÓN TARA



Una ciclópea bola de energía que Tara lanza a una velocidad descomunal. Sumamente difícil de detener, cuenta con el inconveniente de que consume más de un tercio de su energía al ser ejecutada. También hay que tener en cuenta que será más de un tercio de la barra de vida del rival la que se verá volatilizada como por arte de magia, así que vosotros vereis.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

RAYO TARA



Junto con la Megakamehameha, es sin duda el golpe más poderoso de todo el campeonato. Aunque consume más de media barra de energía, tiene una potencia demoledora y es casi imposible de esquivar. Hasta los más duros se verán obligados a morder el polvo si se lo lanzáis en un momento de debilidad.
Sinceramente, sólo Célula o alguno de los Super Guerreros están capacitados para resistir o eventualmente devolver un golpe tan brutal y definitivo.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

CODO DEMONIO



Ya os iréis dando cuenta de que Tara domina los codazos a la perfección. Este es un golpe espectacular y valioso en distancias medias y cortas. Util para el contraataque y mejor seguido de un ataque energético, es bastante difícil de realizar, y necesita unos segundos de pausa para concentrarse.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: (EN) + Y*

PATADA DE TARA



Increíble. Util incluso en distancias largas, es sin duda su mejor golpe. Si decíamos que una sola de sus patadas podía doblegar a un luchador experto, imaginaos esta larguísima serie realizada a una velocidad de vértigo. Si os acorrala contra una esquina, despedíos del campeonato. Con golpes así puede vencer cualquiera.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

SUPERCODAZO



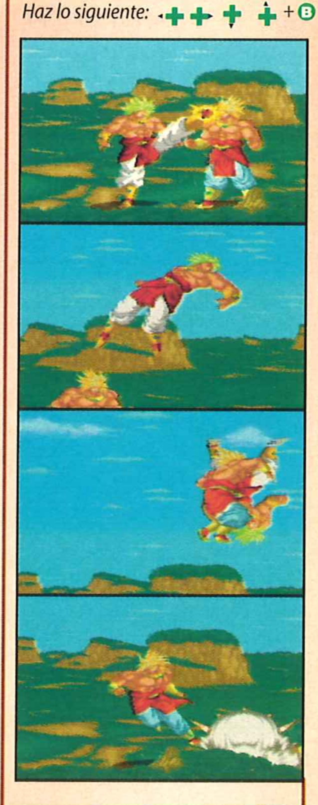
Aparatoso y llamativo, sólo es útil en distancias muy cortas, además de resultar demasiado lento y no demasiado potente. Es uno de esos golpes que sólo se realizan en los entrenamientos, pues por muy bonito que resulte (bastante bonito, eso hay que reconocerlo), su lentitud le invalida para la vida real.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + Y

SUPER COMBO

Tara no es muy dado a las virguerías, y eso se nota a la hora de realizar este golpe. Conciso y rápido, es sin embargo tan demoledor como el que más. Recordad que habéis de estar pegados al rival, preferiblemente si está atontado, cosa no demasiado difícil de conseguir con un luchador tan potente como éste.
En comparación con el de Goku o Trunks, hay que reconocer que no es ni la mitad de bonito, pero lo que cuenta es la efectividad.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B



TARA vs. ...

CÉLULA







Contra el androide perfecto tendremos ocasión de mostrar la verdadera pasta de los Superguerreros. Aléjale con las Tres Bolas, concentra toda tu energía, y deleitate con la potencia destructiva del Rayo Tara. El triunfo estará asegurado.

TARA VS. ...

GOKU





Su patada danzante puede ser definitiva como nos alcance. Afortunadamente, al tener un alcance tan largo, podemos preveerla y lanzar un Coup de Grissou que la desbarate. Luego, un buen agarre hace milagros.

PICCOLO





Un tanto impresionado ante la presencia de Superguerrero, Picolo concentra su energía para lanzarnos un ataque supuestamente demoledor. Corremos hacia él para reducir distancias, y con la Presión G le abremos los ojos a la cruda realidad.

TRUNKS





Busca inmediatamente la distancia corta. No te importe recibir alguna patada, pues en el cuerpo a cuerpo tu mayor corpulencia acabará imponiéndose. El agarre será en estos casos el golpe clave.

VEGETA





Su Superpatada ha fallado por mucho. No esperes a que caiga al suelo para rematarle con la patada Tara, la mejor combinación del campeonato. Será un duro aprendizaje para el orgulloso de Vegeta.

GOHAN



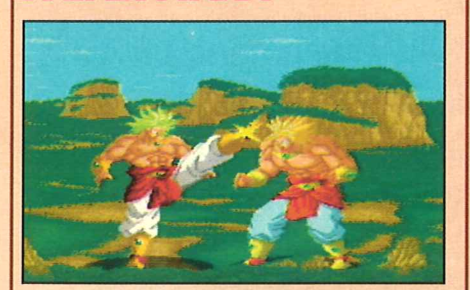




Su escaso tamaño puede significar su destrucción a manos de Tara si sabemos aprovecharnos de dicha ventaja. Busca el cuerpo a cuerpo, con la precaución, eso sí, de evitar lanzar golpes altos que ni le rozarán. Un buen agarre pondrá todo en su sitio.

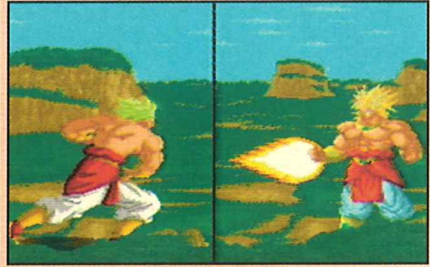
LOS MEJORES GOLPES

PATADA TARA



Decididamente, Tara es quizá el mayor favorito para alzarse con la victoria en el torneo de Célula. Posee un poder y una fuerza increíbles. Algunos críticos argumentan que no podrá conseguirlo debido a su increible corpulencia y lentitud en los desplazamientos, pero todo ello lo suple con esta hiper veloz patada. Ni siquiera la Patada Danzante de Goku puede hacerle sombra.

RAYO TARA



Muchos años han pasado desde que Goku y Krilín quedaron asombrados cuando Tortuga Duende realizó un sorprendente ataque llamado Onda Kamehameha. Aquellos tiempos han quedado definitivamente atrás, sepultados por la irrupción de los Super Guerreros, cuyo extraordinario poder se sintetiza en el fabuloso Rayo Tara, el golpe más poderoso del universo... posiblemente.



GINOU



El malvado Freezer es un tipo que sabe lo que hace. Por eso, cuando invade un planeta, lo primero que hace es mandar una pequeña tropa por delante para limpiarle el camino. Si esto falla, siempre queda el recurso de mandar un cuerpo de élite de guerreros invencibles que acaban con los problemas. Ginou es precisamente el jefe de este grupo de expertos luchadores. Sus increibles poderes le han hecho acreedor del cargo y él se ha encargado de confirmarlo a base de destruir cuantos planetas se le ponían a tiro. Una táctica ultrasecreta utilizada por Ginou le permite cambiar de cuerpo como el que cambia de chaqueta.

LO MEJOR - Una potencia física envidiable. Su capacidad de introducirse en los cuerpos ajenos le permite superar su capacidad de combate.

LO PEOR - Es tan ágil como un hipopótamo obeso.

- Sus ataques energéticos son algo débiles si los comparamos con otros luchadores.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Para conseguir su puesto de jefe de las Fuerzas Especiales de Freezer, nuestro amigo Ginou tuvo que labrarse una reputación a base de crueldad y sangre fría. Lo malo es que ahora la reputación no le va a servir de nada para ganar el Torneo. Pero esto no parece preocuparle en absoluto. Su confianza en sí mismo es absoluta. Golpeando como golpea, no nos extraña.

BOLA DE FUEGO



Su sencillez de realización es la única ventaja que proporciona, ya que su eficacia sobre un enemigo es bastante dudosa. Si no se tiene energía para usar otro ataque energético puede servir para mantener a raya al rival.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COUP DE GRISOU



De producción similar a la Bola de Fuego, este ataque mejora sensiblemente la capacidad ofensiva de Ginou. Su alcance es elevado y el daño también (teniendo en cuenta la energía consumida).

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

G CAÑÓN



El G Cañón puede ser considerada más un arma defensiva que ofensiva. Su valor en un ataque es limitado, porque la descarga de energía que provoca es estática. Sin embargo viene estupéndamente para librarse de un acoso del rival.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ *(EN)** ✚ + Ⓐ

ONDA DE CHOQUE



Este golpe es otra clara demostración de la debilidad de Ginou en lanzamientos energéticos. Muy bonitos, pero muy poco efectivos. Si el enemigo está espabilado puede esquivar el ataque sin problemas.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + Ⓐ

GINOU SMASH



Como ya os hemos contado, Ginou no se destaca especialmente por sus ataques energéticos. Afortunadamente tiene dominadas otras técnicas de combate, porque ganar a un rival duro a base de G cañón es toda una heroicidad.Únicamente el Ginou Smash reune las condiciones necesarias para ser llamado un buen golpe. Resumiendo: si os atrevéis a realizar este Smash aseguraos antes de que va a acabar con el contrario, si no podéis tener problemas.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

SUPER KICK



Dada la absoluta carencia de buenos ataques energéticos de Ginou, es normal que este luchador se esforzase en perfeccionar otras técnicas. De este duro entrenamiento surgió el Super Kick. Su uso compensa la baja movilidad de este guerrero, por lo que es muy recomendable para acabar con enemigos ágiles a corta distancia o con enemigos pesados y lentos a media distancia. La velocidad a la que se realiza esta técnica hace que muy pocos enemigos (por no decir ninguno) sean capaces de evitarla. Por otra parte, la combinación de movimientos del pad y botones necesarios para lograrla es muy simple. Circunstancia que hay que aprovechar para repetir la acción tantas veces como sea necesario. Su consumo de energía es inapreciable y los efectos sobre el contrario son inmejorables.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + B

CODAZO



Aprovechándose de su gran corpulencia, Ginou es capaz de cargar a toda velocidad contra su enemigo. Este derroche de energía físi ca confirma todo lo que os hemos contado anteriormente. Unos ataques energéticos bastante pobres, pero una increible capacidad para atacar usando su propio cuerpo. Desgraciadamente, no todo son ventajas en este golpe. Para realizarlo es necesaria una concentración y un extraño baile que, de ser observado a tiempo por el enemigo, le permite atacar cogiendo en clara desventaja a Ginou. Eso si, si tenemos tiempo para hacerlo...

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

ATAQUE DINAMITA



El Ataque Dinamita bien podría ser definido como una destructiva sucesión de patadas, puñetazos y cargas con el cuerpo que tienen como objetivo sacar al rival de la pantalla de juego. Tan loable objetivo puede valernos un Torneo, asi que mucho ojo. Bien realizado puede cambiar el curso de un combate, pero llegar a dominarlo es algo complicado. Aunque pensándolo friamente es posible que llegue a compensar el perder unos segundos si podemos asegurar un combate. Exceptuando esta pequeña pega, el golpe en sí es de los que merece la pena tener al alcance de la mano (del pad para ser correcto).

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

GINOU vs. ...

CÉLULA



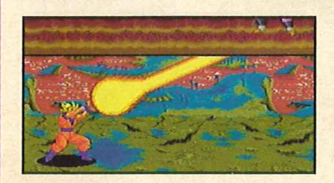




Contra el ser más perfecto del universo conviene ir con mucho cuidado. Sus ataques energéticos son poderosos y no podemos arriesgarnos. Esquiva los ataques que puedas y confía en tu superioridad en el combate cuerpo a cuerpo.

GINOU VS. ...

GOKU




Dejar que Goku lance una Onda Kamehameha es como tirar el Torneo a la basura. El poder destructivo de los ataques de Goku es suficiente motivo como para preferir luchar cara a cara.

PICCOLO



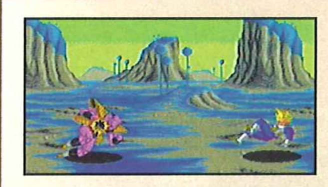
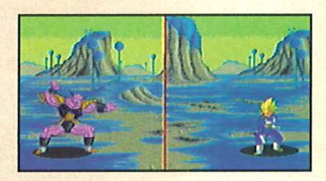

La agilidad de Piccolo preside este combate. Contínuos ataques aéreos del Namequiano y pequeñas descargas energéticas. La solución: Cargar sin preocuparse de a quién píllemos en medio.

TRUNKS



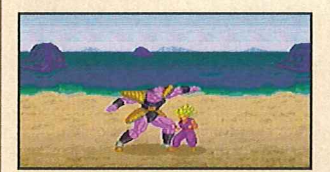

Evitando los contínuos ataques rasantes de Trunks tenemos asegurado medio Torneo. El otro medio hay que ganarlo a base de golpes simples (patadas y puñetazos) realizados a corta distancia.

VEGETA

El príncipe de los Saiyin controla perfectamente sus ataques de energía. Los utiliza en cuanto tiene ocasión. La mejor tácticas a seguir en un combate frente a él es utilizar sus mismas armas: combinar descargas energéticas con golpes simples.

GOHAN

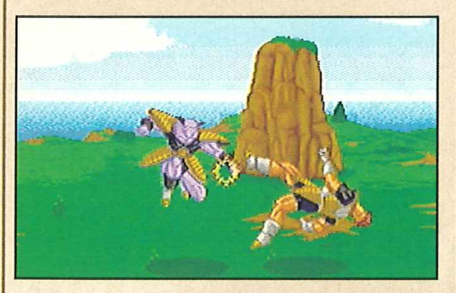




Gohan supone un gran problema para los luchadores grandes. Su pequeño tamaño le libra de recibir muchos golpes, por eso es más recomendable atacarle con las piernas y cayendo siempre desde encima. Sabemos que es muy rápido, pero ...

LOS MEJORES GOLPES

ATAQUE DINAMITA

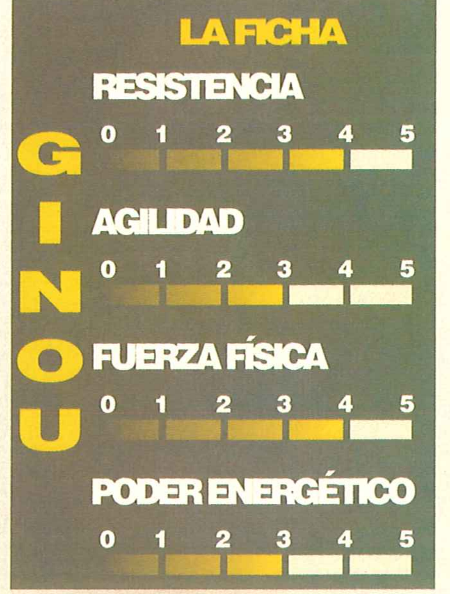


Ginou nunca ha partido como favorito en este Torneo. Su falta de buenos ataques de larga distancia han abonado esta creencia, pero no debemos olvidar que estamos hablando del jefe de las Fuerzas Especiales y eso es por algo. El Ataque Dinamita es una de los ases que Ginou guarda en la manga. Su potencia es elevadísima y su costo es casi nulo. Habrá que tenerlo en cuenta.

SUPER KICK



Eliminar enemigos "teóricamente" más débiles es una de las grandes asignaturas pendientes de Ginou. Quizá sea el alto grado de movilidad que suelen tener o una falta de resolución por parte del soldado, pero en fin. Para solventar todo lo anterior, nada mejor que el Super Kick. Combina perfectamente eficacia y velocidad con facilidad de realización. Todo un golpe maestro.



FREEZER



Este extraño cruce de bola de billar, demonio de Tasmania y lagartija (superdesarrollada, claro) es posiblemente uno de los enemigos más duros a los que se ha enfrentado nuestro amigo Goku (no hace falta que os recordemos el episodio, ¿verdad?). Cruel y despiadado como el mejor villano que recordéis, desconoce cualquier sentimiento de culpa por destruir completamente un planeta, y no duda en librarse de cualquiera que le incomode. A pesar de su corto tamaño, sus ataques de energía son poderosísimos y además cuenta con una cola que utiliza magistralmente a modo de látigo.

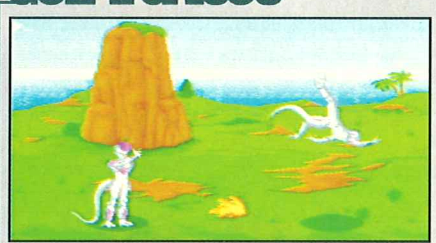
LO MEJOR - Sus ataques de energía.
- Su sorprendente agilidad.

LO PEOR - Su fanfarronería raya en ocasiones la "fantasmada".
- Una carencia de buenos golpes simples que complementen a sus disparos energéticos.

ATAQUES ENERGÉTICOS

El combate de Freezer y Goku pasará a los anales de la historia por su dureza. Este episodio de las aventuras de nuestro héroe puede servirnos para hacernos una idea de lo poderoso que resulta Freezer. Sus puntos fuertes son su gran agilidad y su especial dominio de los lanzamientos de energía. Por contra, adolece de una falta de buenos golpes simples.

GOLPE GRISOU

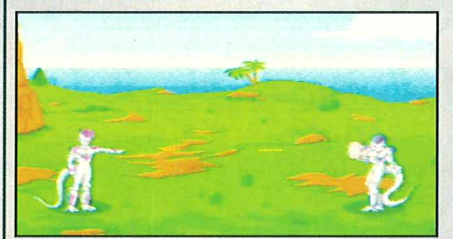


Del amplio repertorio de golpes energéticos que posee Freezer, este es uno de los menos efectivos. Su alcance es elevado, pero la facilidad para esquivarlo también es alta. De todas maneras, como su costo en energía es bajo, siempre es una opción a tener en cuenta.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ (EN) ✚ + Ⓐ

RAYO FREEZER

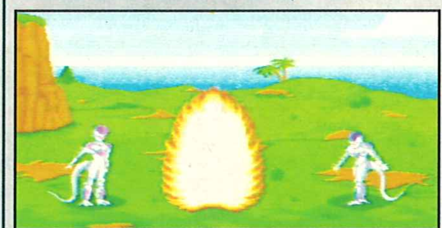


El Rayo Freezer junto al Golpe de Grisou son los ataques energéticos que menos daños producen. Viéndose relegados al papel de simples disuasorios. Este disparo además posee el inconveniente de su corto alcance.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

ONDA DE CHOQUE



La Onda de Choque es una técnica compartida por varios luchadores. Su mayor efectividad se consigue en la lucha cuerpo a cuerpo, sobre todo para deshacerse de rivales cercanos. Otra buena utilidad es usarla para parar ataques energéticos débiles.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

DISCO ENERGÍA

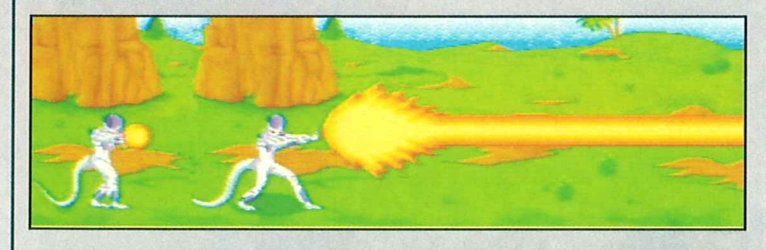


El Disco de Energía es un ataque a medio camino entre los "Ataques débiles" (Rayo Freezer y Golpe de Grisou) y los demoledores Mega Buster y Bola demonio. Tiene un alcance moderado y necesita una buena cantidad de energía para realizarse, pero si alcanza a un enemigo ya se puede dar por tumbado. El desplazamiento de la descarga es tan rápido que esquivarlo es prácticamente imposible.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ + Ⓐ

MEGA BUSTER



Sin ser el golpe definitivo, el Mega Buster es capaz de acabar con el enemigo más correoso. Por buscar una similitud, lo podríamos comparar con la Onda Kamehameha de Goku. Su daño sobre un contrario es similar, mientras que la energía consumida puede ser considerada como elevada. Este motivo es excusa suficiente como para no abusar en demasía de él.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

BOLA DEMONIO



La Bola Demonio es el golpe supremo de Freezer. La acumulación de energía necesaria para realizarla es elevadísima, pero si disponemos de unos segundos, merece la pena usarla. No existe enemigo capaz de sobreponerse al impacto de una "canica" de estas. Desgraciadamente, los segundos necesarios para prepararla pueden ser aprovechados por el rival para atacarnos sin piedad.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

CABEZAZO DIABÓLICO

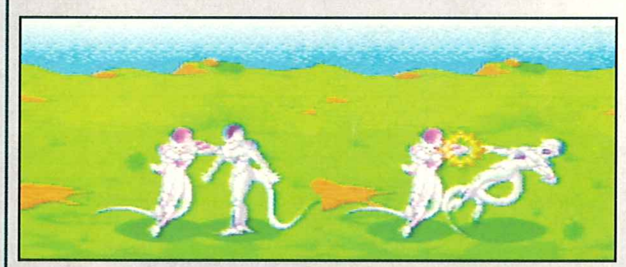


A pesar de no ser un experto en la lucha cuerpo a cuerpo, Frezzer guarda en su repertorio algunos golpes de gran calidad. Un buen ejemplo de ello es este Cabezazo Diabólico. Su utilidad es extrema en distancias medias y cortas. Al realizarla hay que asegurarse que nuestro contrario no pueda esquivarla con un simple salto.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ +Ⓐ

CODO FULMINANTE

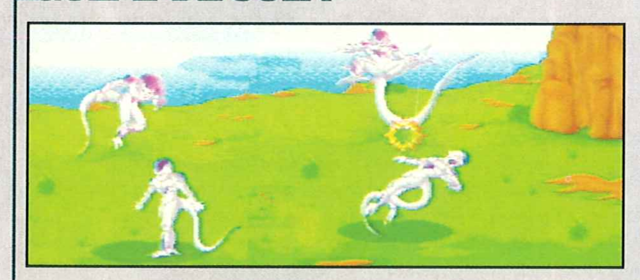


Nadie nos puede negar la eficacia de un buen codazo en la cara del adversario. Con más motivo si es realizado a muy corta distancia y cogiendo "carrerilla". Pues esto es precisamente lo que Freezer realiza cuando efectúa esta técnica. Si luchas a corta distancia no olvides usarla.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ +Ⓐ

GOLPE DE COLA



Ya os hemos comentado anteriormente que Freezer es un experto usando su larga cola. En cuanto tiene ocasión la utiliza a modo de látigo provocando un importante daño en el enemigo. Este daño es aún mayor en este golpe, ya que se combina con una voltereta y coge desprevenido al rival.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚✚ +Ⓑ

SUPER COMBO

La super combinación que realiza Freezer puede ser c atalogada como una verdadera joya. Al importante daño que produce hay que añadirle el fuerte desmoronamiento del contrario. O sea, que termina bastante débil, con lo que rematarle es muy sencillo. En su contra debemos decir que realizarla requiere mucha práctica y algún tiempo sin agobios, algo que en un combate duro es difícil de conseguir. Eso sí, si lo conseguís ya podéis dar botes de alegría.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: ✚ ✚+Ⓑ



FREEZER VS. ...

PICOLO







Este es otro combate muy igualado. Tanto uno como otro pueden ganar. Para evitar caer en las trampas del Namequiano, nada mejor que usar contínuamente los ataques con la cola. Al ser rápidos y por alto, desconcertarán a nuestro adversario.

FREEZER VS. ....

VEGETA





Vegeta golpea muy fuerte con sus piernas. Sus ataques son muy rápidos, pero Freezer siempre se ha destacado por su agilidad. Esquiva sus ataques saltando continuamente y en cuanto puedas lanza un disparo energético.

CELULA





Ya lo hemos comentado anteriormente, Cell es un hueso muy duro de roer. Si queremos acabar con él, lo mejor es aprovechar los momentos en los que se está recargando de energía. Un simple Rayo Freezer basta para detener el proceso.

GOKU





Esta es una buena ocasión para rememorar aquel épico combate que vimos en la televisión, aunque ahora podemos cambiar el resultado final. Solo necesitamos usar nuestras mejores armas en el combate cuerpo a cuerpo.

TRUNKS





Trunks es ligeramente menos resistente que Freezer. Teniendo esto en cuenta, no debe de ser muy complicado acabar con él si evitamos sus ataques por bajo y contraatacamos con un cabezazo o un codazo.

GOHAN







La pequeña estatura de Gohan puede suponer un problema la hora de golpearle. Soluciona el problema utilizando un ataque deslizante o cualquier otro ataque similar. En cuanto se levante, y sin darle tiempo a reaccionar, acaba con él con un disparo energético.

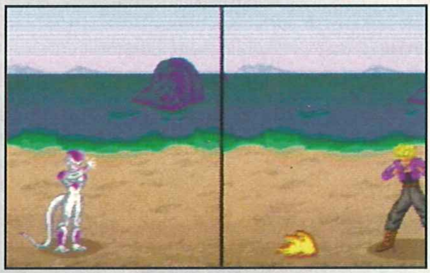
LOS MEJORES GOLPES

CODO FULMINANTE



Teniendo tan poca corpulencia, no es extraño que los golpes simples de Freezer (patadas y puñetazos) no sean muy poderosos. Pero claro, un guerrero de su talla no está aquí por las buenas. Para compensar estos defectos ha entrenado duramente y ha llegado a dominar una técnica excelente para resolver los "cuerpo a cuerpo". Es rápida, fácil de realizar y muy efectiva. ¿Qué más se puede pedir?.

COUP DE GRISOU



A muchos de vosotros os sorprenderá encontrarse aquí con este golpe energético después de leer su descripción anterior. La explicación es simple. No la hemos escogido por su potencia, sino que hemos tenido en cuenta otros factores como la facilidad para realizarla en un combate ordinario y su efectividad contra enemigos previamente "tratados" con otros golpes. Bien usada puede ser decisiva.



KUJILA



Líder de los cuatro Guerreros de Plata, es uno de los luchadores más poderosos del juego. Su extraordinario tamaño no le resta un ápice de movilidad, y aunque sus ataques energéticos son sumamente poderosos, su verdadero fuerte son las combinaciones de golpes, que realiza a una velocidad vertiginosa y son capaces de hacer morder el polvo al guerrero más duro, con la ventaja de que su realización es sencilla y apenas resta energía.

Posee una sola transformación, de ser humano corriente y moliente a bestia verduzca de cabellera rubia. Eso le hace ganar en fuerza y resistencia sin perder un ápice de su velocidad, cosa extraña en estas situaciones. Novio de Aki, sus celos y su rigor propiciarán que la pobrecita acabe muriendo a sus manos.

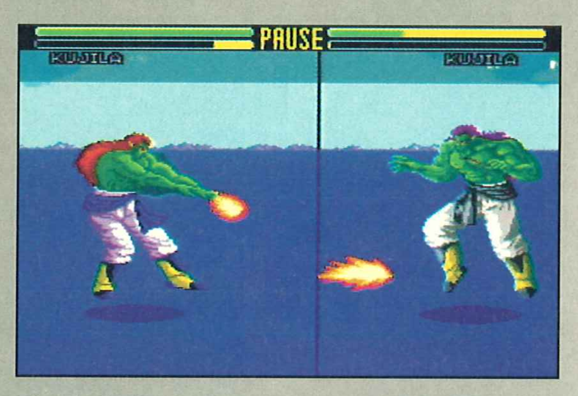
LO MEJOR - Su extraordinaria coordinación en las combinaciones de golpes.

LO PEOR - Es más celoso que el mismísimo Otelo. Lanza golpes demasiado altos.

ATAQUES ENERGÉTICOS

No nos duele en prenda consignar a Kujila entre el selecto grupo de los escogidos a alzarse con la victoria final en el torneo de Célula. Sus mejores armas para ello son su corpulencia, combinado con una potencia energética poco común, y al igual que su amante Aki, sus combinaciones de golpes son hiperveloces y sumamente efectivas.

BUSCA-PIES



El nombre lo dice todo. Es poderosa y tiene un recorrido largo, pero puede ser esquivada con un simple salto. Su consumo de energía es escasísimo, aunque propicia las contraataques.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + A

BOLA PERCUTORIA



Similar a la bola de energía, pero con más potencia y recorrido. También es similar a los misiles guiados por calor, pues perseguirá a vuestro adversario aunque intente esquivarla.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + A

MEGALAXIA



Su golpe energético más poderoso. Similar al Meteoro, si le alcanza de lleno le quitará media barra de vida. Aparte, su consumo de energía es brutal, así que procurad usarlo como golpe final, cuando estéis seguros de que vuestro rival no podrá contraatacar (por si las moscas).
Si queremos hacer una comparativa, este golpe no es tan poderoso como la Kamehameha o el Rayo Tara, pero rivaliza con el Rayo Vegeta.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + A

METEORO



Esto ya son palabras mayores. Kujila se concentrará por unos instantes y un poderoso rayo de energía surgirá de su interior. El alcance es ilimitado, y si le da de lleno le quitará un tercio de barra. Asimismo su consumo de energía es alto, así que no os arriesguéis a lanzarlo si vuestro marcador de energía no tiene al menos un tercio . Por sus características, quizá no sea un golpe definitivo, pero sí capaz de inclinar el combate de vuestro lado.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: + A

COMBINACIONES DE GOLPES

PATADA PIRATA



Eficaz en distancias cortas y medias. Kujila reculará, tomará carrerilla y propinará un golpe en la espinilla y un rodillazo a su adversario que le mermará su barra de vida en un buen porcentaje. Este ataque, junto con los dos anteriores, le convierten en un luchador insuperable en el cuerpo a cuerpo. Esta combinación dará que hablar.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Y

PATADA KUJILA



Quizá sea su golpe más sobresaliente. Sólo es útil en distancias medias, pero resulta sumamente rápido y sorpresivo. Con él, vuestro adversario saldrá volando por los aires y acabará estrellándose contra las rocas. Más aparatoso que efectivo, su espectacularidad hará mella en la moral del adversario.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + B

SUPER ATAQUE



Para las cortas distancias, probad a realizar una ración de patada baja combinada con patada energética. No es demasiado poderosa, pero resulta sencilla de efectuar y más efectiva que una patada normal. Ademas, no consume un ápice de nuestra energía. Muy veloz.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚✚ + B

SUPER COMBO

Al ser un tanto complicada de ejecutar, por lo general sólo se puede realizar cuando el contrincante esté agotado. Eso sí, la espectacularidad de este encadenamiento de golpes es increíble, así como su efectividad. Si lográis efectuarla, mucho le va a costar al rival ponerse de pie. Recordad que hay que estar pegados al otro luchador para que funcione. Por eso no es aconsejable realizarla si vuestro contendiente está en plena forma, o su respuesta no se hará esperar.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ ✚ ✚ + B



KUJILA vs. ...

PICOLO







Esta extraña postura del namequiano es la advertencia de que se dispone a lanzar el Rayo Fantasma. Retrocede a toda velocidad hasta que no te de, pues su alcance es muy corto, y responde con la Bola de Energía, cuyo alcance es mucho más largo.

KUJILA VS. ...

VEGETA




La patada de Kujila es probablemente de las mejores del campeonato. La de Vegeta, dada su corta estatura, tiene un alcance muy limitado. Aprovecha dicha ventaja y trata de emular a Mendiburen con sus patadones.

CELULA




Pese a que se auto proclame como "perfecto" suele cometer demasiadas veces el error de efectuar el Taiyoken fuera de distancia. Ese será el momento idóneo para castigarle con un Rayo Fantasma, cuyo alcance es netamente superior.

GOHAN




Debido a su escasa estatura, en el cuerpo a cuerpo no utilices Puñetazos Altos pues ni le tocarán. Patadas Bajas y una buena dosis de Agarres será lo más efectivo. Cuidate de la onda Kamehameha.

TRUNKS




El retoño de Bulma intenta un ataque aéreo. Aprovecha el punto álgido de su salto para iniciar la Patada Kujila, de tal manera que cuando llegue al suelo sea recibido por un aluvión de golpes atronador.

GOKU





Un empleo excesivo de su energía vital le han dejado para el arrastre. aprovecha para pegarte a él y realizar la Supercombinación. Muchas habichuelas mágicas tendrá que tomar para recuperarse de una paliza semejante. Para que aprenda.

LOS MEJORES GOLPES

PATADA KUJILA



Realmente nos ha costado elegir entre cualquiera de las muchas y magníficas combinaciones de golpes de este verdoso sujeto, Hemos optado por la Patada Kujila a sabiendas de que no era la más potente de todos sus ataques, pero tiene otras características sorprendentes: su fácil realización, su vertiginosa realización, y que manda a tu rival a kilómetros de distancia. Prueba y verás.

RODILLAZO



No hay nada más sencillo que este golpe. Basta con pulsar una única tecla, sin complicadas rotaciones del pad ni demás historias, pero es que un rodillazo de Kujila puede decidir cualquier combate en un momento determinado. En distancias un poco más largas suele cambiar el rodillazo por una veloz patada que corta el aire como un cuchillo. Ni consume energía ni cansa.

LA FICHA

KUJILA

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

PETIT CELL



Poco se puede decir del pequeño retoño de Célula, pues su aparición en la serie "Dragon Ball" fue poco menos que fugaz. Recapacitemos: durante el torneo, en pleno enfrentamiento entre Goku y Célula, el SuperGuerrero sorprendentemente se rinde y cede el puesto a su hijo Gohan. Este, inicialmente no se muestra demasiado dispuesto a pelear, y Célula decide provocarle haciendo surgir de su espalda multitud de "Petit Cells" para que ataquen a sus amigos . Eso enfurece sobremanera a Gohan, siendo la ira la fuerza que le lleva a superar su condición de SuperGuerrero, y tras dar una buena tunda a todos los Petit Cells, descarga sus iras con Célula en persona, el cual al verse vencido amenaza destruir la tierra y entonces..., bueno, eso ya es otra historia.

LO MEJOR: Es casi tan poderoso como su creador. Fue creada para destruir.

LO PEOR: Carece de todo vestigio de inteligencia. Su intervención en la serie fue corta y deshonrosa.

ATAQUES ENERGÉTICOS

Uno de los descendientes de Perfect Cell, criaturas llenas de crueldad y poder que nacen de la espalda de su padre como si de granos de pus se tratase. Su tamaño es demasiado pequeño para afrontar un torneo de estas características con garantías, y si bien es uno de los luchadores más vulnerables , sus ataques energéticos pueden dar más de una sorpresa.

TRES BOLAS

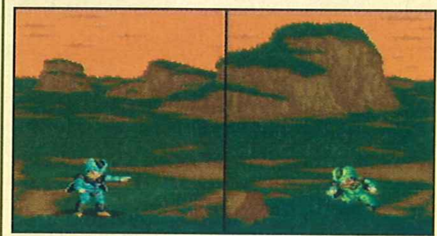


Las susodichas lanzadas sucesivamente, de tal manera que aunque logres esquivar la primera o la segunda, la tercera indefectiblemente acabará acertándote. Su velocidad es vertiginosa, y su alcance máximo. Un ataque para tener muy en cuenta. Consumo no muy elevado, es la estratagema ideal para cuando queremos tener ocupado al contrincante ocupado.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

RAYO ESPEJISMO

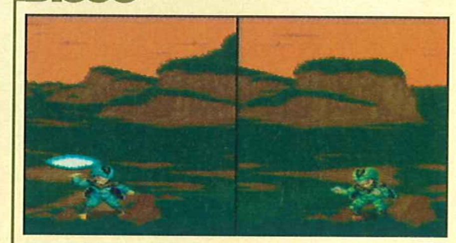


Un golpe que al parecer dominan muchos luchadores. Su máxima virtud es la sorpresa y la velocidad. Desgraciadamente (algo malo tenía que haber) su alcance es muy corto - Ideal para cuando el contrario esté recopilando energía para lanzarnos un poderoso ataque. Fue Piccolo el primero que llegó a dominarlo, y casi vence a Goku gracias a ese ataque en el primer enfrentamiento que hubo entre ambos.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

DISCO



Nos encontramos aquí ante un curioso problema de genética aplicada : Célula adquirió este ataque al absorber una célula de Vegeta, y éste lo transmitió a su tierno retoño. Las características no varían: disco de energía teledirigido que sigue a su enemigo donde vaya ., con un alcance máximo y un consumo de energía un tanto elevado. Particularmente útil si lo que buscamos es acercarnos al rival.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

MAKANKO



Ni chicha ni limonada, es decir, que siendo un ataque poderoso, no lo es tanto como debiera, pero consume una energía demasiado valiosa. Sinceramente, hay opciones mejores. Lo mejor es emplearlo sólo si la energía nos sobra, teniendo en cuenta que los luchadores más poderosos pueden bloquearlo e incluso devolvérnoslo, con lo cual además de recibir el impacto completo, se nos quedará una cara de tontos que no se puede aguantar.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ + Ⓐ

KAMEHAMEHA



No, no os frotéis los ojos, estáis leyendo bien. Este descendiente de Célula es capaz de realizar el golpe más poderoso del universo, hasta ahora reservado a nuestros héroes Goku y Gohan. La potencia de esta onda energética es devastadora, y basta para convertir a Cell Junior en un luchador a tener en cuenta, todo sea, dicho sea de paso, gracias a las malas artes de su progenitor a la hora de plagiar los mejores ataques de cada luchador.

SUPER NINTENDO

Haz lo siguiente: ✚ ✚ + Ⓐ

COMBINACIONES DE GOLPES

ATAQUE CÉLULA



Velocísima combinación de rodillazo y patada baja, que sin ser nada del otro jueves es sencilla de realizar, así que no seáis tímidos, pues pocas armas mejores vais a poder exhibir en el cuerpo a cuerpo. El que la reciba acabará en el suelo sin remedio.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

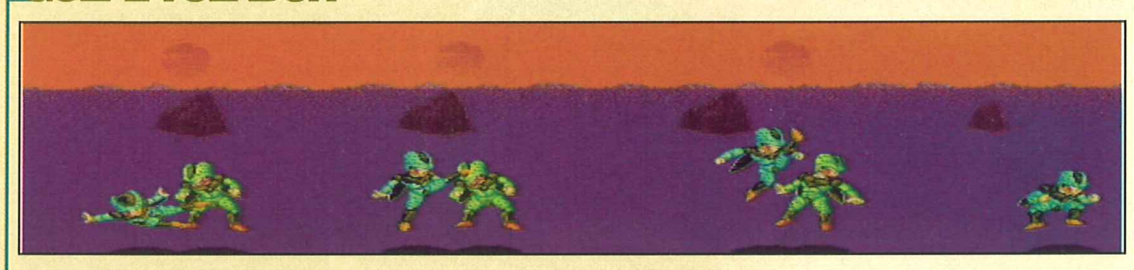
PATADA LEVITATORIA



Golpe que destaca por su capacidad de sorprender, su velocidad y el ser extremadamente sencillo de realizar, pero que desgraciadamente los efectos sobre el que los recibe son poco menos que insignificantes. Hay golpes mejores.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: + B

GOLPE VOLADOR



Sólo es efectivo en la media distancia , y aunque tiene mucho de sorprendente y veloz, tiene el inconveniente de que acabamos de espaldas al adversario, de tal manera que si erramos el golpe, quedaremos a merced de un contraataque.

SUPER NINTENDO
Haz lo siguiente: En pleno salto + B

PETIT CELL vs. ...

GOKU







A priori no tenemos muchas posibilidades, dada la extraordinaria categoría de este luchador mítico , pero si el combate se lleva al cuerpo a cuerpo, ten en cuenta que muchas veces las patadas altas no te aciertan . Con golpes bajos quizá equilibres la cosa.

PETIT CELL VS. ...

VEGETA





Su furia guerrera le lleva a comenzar los combates recargándose de energía para un ataque posterior. Es el momento oportuno para correr hacia él , bajarle los humos con una Patada Baja y luego con el agarre lanzarle por los aires.

CELULA





Una misión aparentemente imposible, debido a que Célula es tu creador, y aparte de eso su poder infinitamente superior. Un único consejo: dado que sus golpes altos no te alcanzarán, cuando falle lanza un ataque energético a bocajarro.

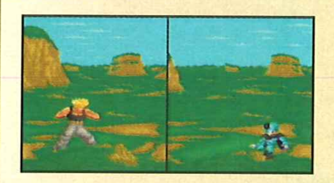
PICCOLO

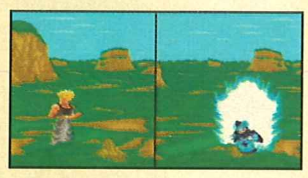




¡Dios mío!, el namequiano se eleva por los aires para propinarnos su peligrosa Patada en Levitación. Un rápido retroceso le hará fallar en su intento, y para devolverle el favor, nada como un Ataque Cell.

TRUNKS





Dado el escaso poder energético de Trunks, retrocede todo lo que puedas, toma energía, y en caso de producirse un intercambio de rayos ganarás sin dificultad. En la media distancia las cosas pueden cambiar... a peor.

GOHAN







Pese a su incuestionable poder, Gohan carece de cierta experiencia guerrera, lo que le conduce al uso y abuso de sus mejores golpes, como el Multipoings. Salta para esquivarle en cuanto se acerque, y con la Patada en Levitación le daremos un buen susto.

LOS MEJORES GOLPES

ATAQUE CELL



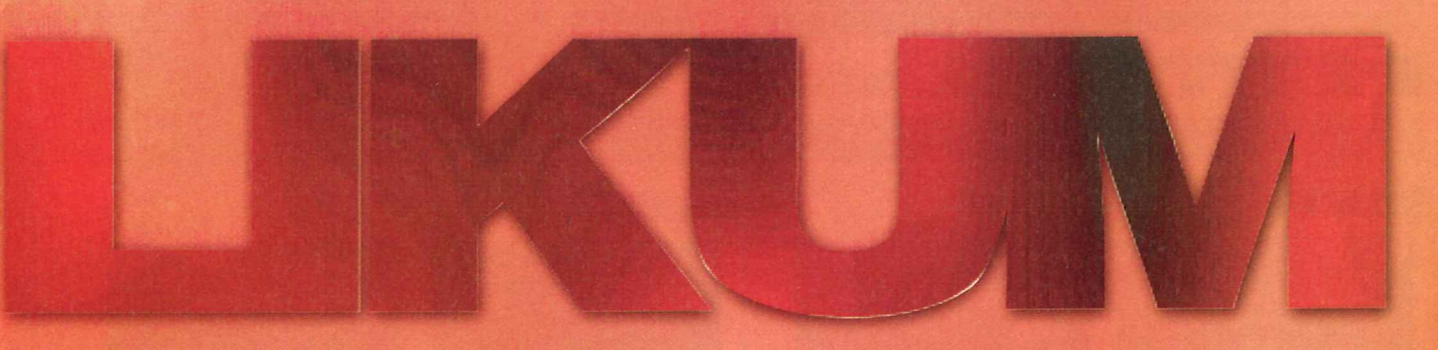
Si bien en el comic original los Petit Cell eran unos seres furibundos capaces de derrotar con dificultad a los mismísimos Vegeta o Goku, en este cartucho de Super Nintendo no salen precisamente como favoritos para la victoria final. Lo que sí es un golpe ganador es este Ataque Cell, que causará graves estragos en la barra de energía de su antagonista, y además queda la mar de bonito.

DISCO



El repertorio de este desalmado es poco menos que de lujo. Y no es de extrañar, pues se ha apropiado de lo mejorcito que es capaz de realizar cada luchador. Es por eso por lo que le tienen manía, y no porque trate de destruir la tierra, pues al fin y al cabo esa gente sabe volar y se puede ir a otro planeta sin mas. Elegimos el disco porque es teledirigido, tiene un alcance máximo y es muy contundente.





Muchos habréis sufrido en vuestras carnes la dureza del jefe de las Fuerzas Especiales. Si es así, ya os podéis hacer una idea de como deben de ser las tropas que tiene a su cargo: auténticas máquinas destructivas sin sentimientos. Likum es un claro ejemplo de ello. Con una complexión física impresionante, este soldado es capaz de solucionar cualquier "problema" que se presente. Para conseguirlo basa su ataque en aprovechar las ventajas que su corpulencia le permite. La potencia de sus puñetazos y patadas es descomunal, siendo uno de los luchadores más poderosos del Torneo.

LO MEJOR - Lo diestro que es utilizando sus puños y sus piernas.
- Su resistencia física a prueba de bombas.
_ Su buena capacidad de recuperación.

LO PEOR - Su excesiva lentitud en los desplazamientos.
- Sus pobres disparos energéticos. Demasiado "suaves" para un luchador de su clase.

ATAQUES ENERGÉTICOS

El tamaño de un ring puede parecer muy grande para un novato en este tipo de Torneos, pero alguien experimentado como vosotros ya sabe que la mayor parte del tiempo nos la pasamos "pegados" al rival. Dadas estas circunstancias, que mejor que manejar a un experto en este tipo de lucha. Eligiendo a Likum vamos sobre seguro.

BOLA DE FUEGO



Teniendo claro desde un principio que Likum es un poco negado en esto de los ataques energéticos, incluso este ataque puede parecer bueno. Y es que en el caso de Likum cualquier disparo puede pasar por bueno siempre que venga acompañado de otro tipo de ataque más contundente. Eso es precisamente lo que le pasa a la Bola de Fuego. Por si sola no es muy efectiva, pero si la combinamos bien...

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

BOLA DEMONIO



Este ataque es uno de los más poderosos que posee Likum. Esto en principio no es decir mucho dada la paupérrima cantidad de ellos que tiene, pero realmente es bastante resolutivo. Como único inconveniente, citaremos que antes de lanzar este disparo, Likum debe de realizar unos extraños movimientos que duran demasiado tiempo. Ya sabéis que en este torneo, un segundo es mucho.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

CAÑON DE ENERGÍA



El Cañón de Energía junto con la Bola Demonio son los únicos ataques energéticos con capacidad suficiente para resolver un combate por si solos. Este en particular es muy potente, pero requiere demasiada energía, lo que limita su uso mucho. Tener tan pocas descargas de energía es el precio que Likum debe pagar por ser tan poderoso en la lucha cuerpo a cuerpo. Ya sabéis, no se puede tener todo.

MEGA DRIVE
Haz lo siguiente: + A

COMBINACIONES DE GOLPES

SUPER KICK

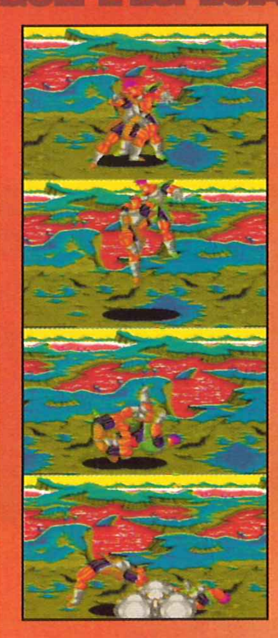


Además de tener unos golpes simples demoledores, Likum tiene otras cartas en la manga dispuestas a ser usadas en cuanto tenga ocasión. El Super Kick es una de ellas y reune en un solo golpe la movilidad y la potencia.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + B

GOLPE ESPECIAL



El golpe especial de Likum explota por completo todas las ventajas de una complexión física fuerte. Consiste en un agarre con elevación y caída a alta velocidad que hará temblar el marcador de energía vital de vuestro adversario. Para realizarlo solo necesitáis encontraros cerca del rival y evitar por unos segundos sus golpes. Sabemos que la técnica tiene su complicación, por eso no os desesperéis si no os sale las primeras veces. Paciencia.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + B

LIKUM ATAQUE



El Likum Ataque es un arma muy útil. Su uso en largas distancias asegura precisión y eficacia con un coste de energía insignificante. De lo mejor de Likum.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

KICK LIKUM



Uno de los golpes más veloces de este soldado La increíble rapidez de su realización imposibilita cualquier intento de respuesta por parte de los contrarios. Utilizando únicamente esta técnica es posible incluso ganar combates.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + B

SUPER PROTECCIÓN

Imprescindible si las cosas se ponen muy feas, este golpe nos asegura una relativa protección contra ataques de potencia media-baja. No dudéis en usarla a la más mínima sospecha de un ataque de este tipo. No es totalmente segura pero ayuda.

MEGA DRIVE

Haz lo siguiente: + A

LIKUM vs. ...

GOKU







¿Qué puede hacer uno de los luchadores más fuertes físicamente contra la estrella del Torneo?. Pues muy poco desgraciadamente. Lo mejor que podemos hacer es confiar en la gran resistencia de Likum y basar nuestra estrategia en ataques a corta distancia.

LIKUM VS. ...

VEGETA




Vegeta es un artista de la lucha. Sus ataques energéticos son terribles, pero Likum es capaz de recibir mucho daño sin tambalearse. Usa esta circunstancia para contraaatacar mientras Vegeta se recupere del esfuerzo.

CELULA




Para derrotar a Cell lo mejor es obligarle a desarrollar el combate en distancias cortas o medias como mucho. A esta distancia podremos explotar todo el potencial ofensivo que Likum tiene en sus piernas.

PICCOLO




Lo mismo que os hemos contado en el combate contra Trunks os sirve para Piccolo, con la diferencia de que Piccolo no suele basar sus ataques por abajo, sino que prefiere golpear más arriba. Agáchate cuando le veas prepararse.

TRUNKS




Con Trunks es mejor no andarse por las ramas. Ataca de frente con todas tus fuerzas y salta para evitar sus ataques bajos. Entre la ventaja de ser más resistente y la de dar golpes más fuertes tendremos el combate en nuestras manos.

GOHAN

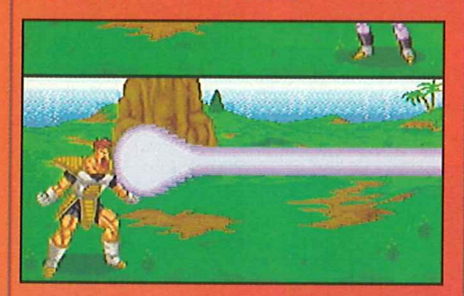




De nuevo la corta estatura del hijo de Goku nos obliga a realizar golpes bajos para poder dañarle. Parece fácil de hacer, pero no hay que olvidar que Gohan es mucho más ágil que nosotros.. Arrinconarle puede ser la solución a todos nuestros problemas.

LOS MEJORES GOLPES

BOLA DEMONIO



Escoger un ataque energético como mejor golpe de Likum no plantea muchos problemas. Mas que nada porque el repertorio es escasísimo. Aclarado esto, pasamos a contaros las ventajas de este golpe sobre otros. Principálmente porque es necesario tener un disparo de largo alcance y alto poder energético paratener alguna posibilidad de ganar el Torneo. Algo que la Bola Deminio cumple a la perfección.

LIKUM ATAQUE



A diferencia de lo ocurrido con los ataques energéticos, con las combinaciones de golpes hay más problemas a la hora de escoger. Todos los que realiza Likum rayan a un gran nivel, pero nos hemos decidido por este, debido a su gran eficacia sobre enemigos fuertes. Si llegamos a alcanzar a un rival con este golpe podemos tener la seguridad de que su barra vital descenderá rápidamente.

LA FICHA

L I K U M

RESISTENCIA

0 1 2 3 4 5

AGILIDAD

0 1 2 3 4 5

FUERZA FÍSICA

0 1 2 3 4 5

PODER ENERGÉTICO

0 1 2 3 4 5

CÓMO HACER LA ACCIÓN SEA MÁS RÁPIDA

Si ya estáis hartos de jugar siempre a la misma velocidad y os apetece lograr "el más difícil todavía", probad el siguiente truco. Sirve para conseguir que los personajes se muevan aún más deprisa por la pantalla (Modo Turbo). Probad a encender la consola manteniendo apretado el botón A en el pad 1. Podréis comprobar si ha funcionado viendo si en la pantalla de "Press Start" el cielo ha cambiado de azul a naranja.

CÓMO ELEGIR A UN RIVAL ALEATORIO



Elegir rival siempre es dificil cuando uno es un experto luchador. Luego los amigos dicen que si era muy débil, que si patatín, que si patatán... En fin, si no queréis perder tiempo eligiendo rival y lo que os apetece realmente es enfrentaros a un adversario escogido al azar, haced lo siguiente: en la pantalla de selección de personajes, después de escoger vuestro luchador favorito, pulsad el botón X (lógicamente si usáis un pad de seis botones). Vuestro rival sera elegido aleatoriamente.

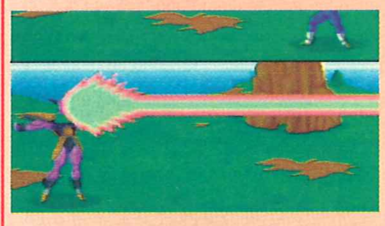
CÓMO HACER A LIKUM INVENCIBLE



Como ya habréis observado, Likum es un personaje muy duro de roer. Sus puños son de acero y sus combinaciones de golpes terribles. Lamentablemente, sus ataques energéticos no son nada del otro jueves. Este defecto nos obliga en ocasiones a quedar demasiado desprotegidos. Para paliar en cierto modo este contratiempo, os recomendamos hacer el siguiente truco: cuando juegues con este personaje de las Fuerzas Especiales, presiona adelante, atrás, adelante, B. Después de unos cuantos movimientos rituales Likum parpadeará y se hará invencible unos segundos.

GOLPES DE ÚLTIMO RECURSO

Los luchadores, cuando están a punto de ser derrotados, disponen de una última oportunidad de dar la vuelta al resultado. Se trata de un último golpe "a la desesperada" que puede por sí solo cambiar su destino. Para realizarlo es necesario encontrarse con la barra de vida casi vacía (a falta de uno o dos golpes como mucho para perder), la energía mágica a tope y realizar las siguientes combinaciones en el momento oportuno.:



GINOU:

(Realizarlo a bastante distancia del rival) Izquierda, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, derecha, izquierda y B. Si lo haces bien Ginou lanzará un disparo energético y cambiará de cuerpo con su adversario.



VEGETA:

(Realizarlo muy cerca del rival) Derecha, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, izquierda, derecha y B. Si lo haces bien verás como Vegeta realiza un golpe espectacular y muy efectivo.



FREEZER:

(Realizar dejando un espacio de media pantalla más o menos entre el rival y Freezer). Derecha, diagonal derecha-abajo, abajo, diagonal izquierda-abajo, izquierda, derecha y B. Si lo haces bien verás como Freezer bombardea sin piedad el cuerpo de vuestro contrincante.



CELL:

(Realizar muy cerca del rival). Izquierda, diagonal izquierda-abajo, abajo, diagonal derecha-abajo, derecha, izquierda y B. Si lo haces bien verás como Cell lanza un montón de disparos energéticos sobre su adversario. Haciendo descender su barra de energía vital de forma considerable. La espectacularidad del golpe es total.

CÓMO DESPLAZARSE MÁS RÁPIDAMENTE



Desplazarse rápidamente de un extremo a otro de la pantalla es vital en este juego. Si dispones de un pad de seis botones no necesitas pulsar dos veces en la dirección que quieras moverte. Basta con que pulses el botón "Mode" y muevas el pad hacia donde quieras ir.

ESTRATEGIAS

Dado que los ataques energéticos suelen restar mucha energía, conviene saber que existen algunas formas de evitar su destructivo poder e incluso devolverlos a su "legítimo dueño". Veamos como:

SUBTERFUGIOS: Diagonal arriba-derecha, diagonal abajo-izquierda y botón A.

FINTA: Arriba, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha y botón A.

HUIDA: Izquierda, derecha, y botón A.

CONTRA-ATAQUE: Abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda, derecha, y botón A.

TRUCOS SUPER NINTENDO

CÓMO HACER EL JUEGO MÁS RÁPIDO

Al igual que Street Fighter o NBA JAM, este cartucho cuenta con un modo TURBO con el que aumentar la velocidad de todos los participantes, con el consiguiente incremento de dificultad.

Antes de conectar el juego mantén pulsados los botones L y R del pad del segundo jugador. Si has sido obediente sonará una musiquilla diferente a la habitual cuando comience la presentación . Eso significará que el truco ha funcionado. Ya vereis, ya...

CÓMO 'ENCOGER' A LOS PERSONAJES



He aquí uno francamente curioso. Os habréis fijado que en la parte superior de la pantalla aparece una especie de radar donde los luchadores están representados por unos diminutos monigotes. Pues bien, si lo que queréis es sustituir a los bravos luchadores por estos monigotes, basta con dar vueltas sin parar al pad durante los instantes en que los luchadores parlotean justo antes del combate. Si suena un pitido es que el truco ha funcionado.

ESTRATEGIAS DE COMBATE



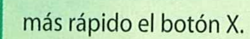
1 . Para defenderte de un agarre puedes hacer dos cosas:

a): Evitar caer al suelo pulsando :ADELANTE, ATRAS, ADELANTE y PATADA.

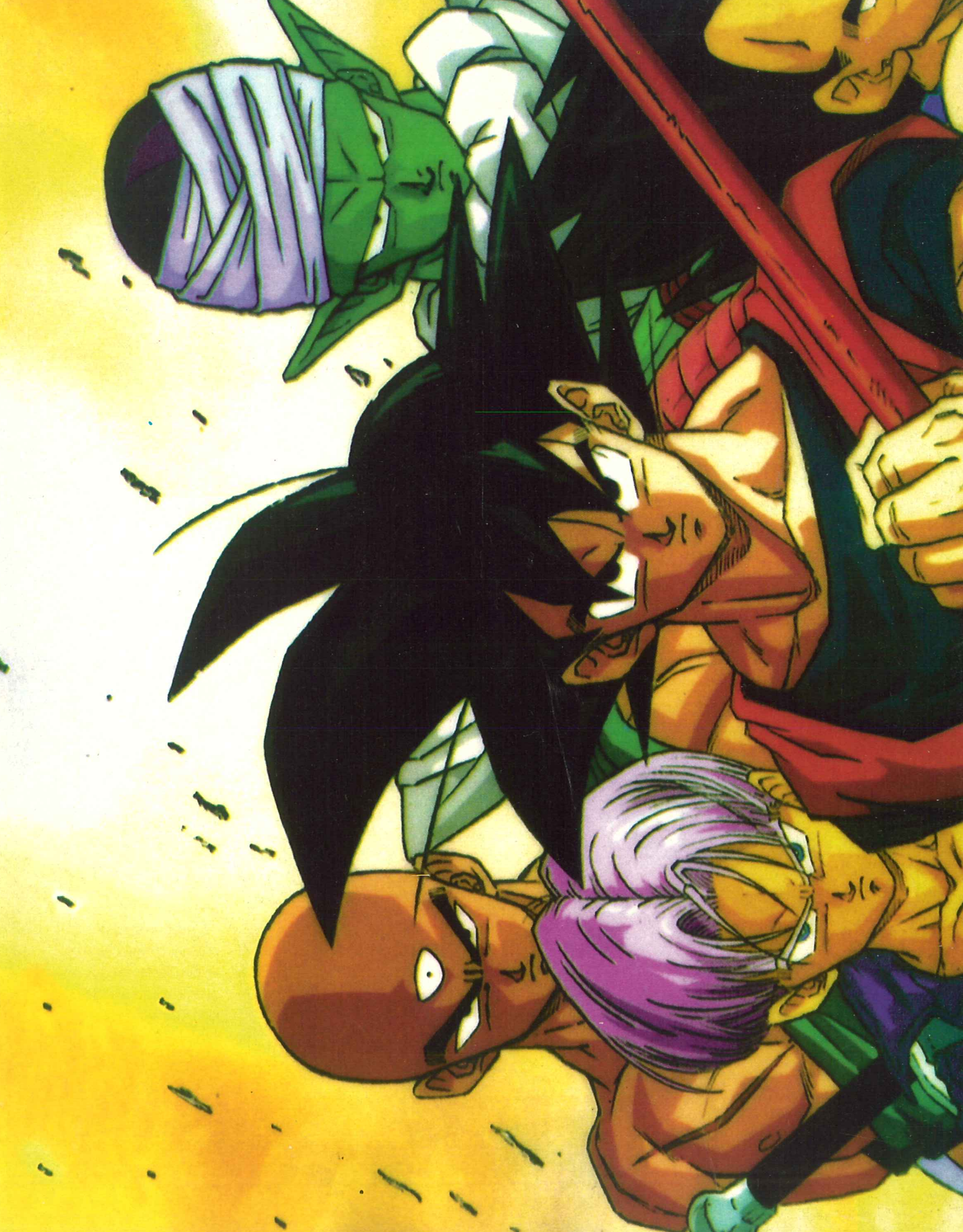
b): El más efectivo, responder al agarre con una poderosa patada energética: Pulsar L ó R dos veces, según la dirección en que te lancen.



2. Ante un ataque energético: Puedes responder lanzando otro ataque cuando tu luchador aparezca en pantalla. Se producirá un choque de rayos y vencerá quien pulse más rápido el botón X.



Otras buenas opciones son cubrirte para que el rayo salga deflectado (no cuentes con ello), o en caso de que tu luchador disponga de esa opción, levantar una barrera de energía.






DRAGON BALL Z
HOBBY CONSOLAS